JOGGING
J
M2000

START

TURTLES EM DOSE TRIPLA!

As tartarugas estão de volta, mais animais do que nunca. Confira Tournament Fighters, pancadaria em grande estilo para Mega, Super NES e Nintendo

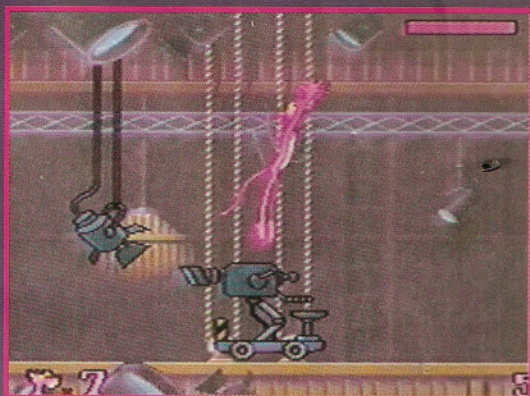
SNES

CLAY FIGHTER

O game de luta mais divertido de todos os tempos. Pra rachar o bico com as magias esquisitas!

MEGA

PANTERA COR-DE-ROSA

A malandra bichana vai a Hollywood e se mete em altas encrencas. Grande aventura!

SUPER NES

TMNT - Tournament Fighters	8
Clay Fighter	12
Daffy Duck - Patolino	14
Battletoads/Double Dragon	16
Sunset Riders	17
Dicas	17

MEGA DRIVE

Lethal Enforcers - CD	18
Dracula - CD	19
TMNT - Tournament Fighters	22
Pantera Cor-de-Rosa	26
Wimbledon	28
Mig 29	29
Dicas	29

MASTER SYSTEM

Sonic Chaos	30

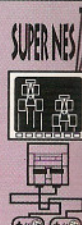
NINTENDO

TMNT - Tournament Fighters	31

PC

Sherlock Holmes CD	32

ARCADES

Super Street Fighter 2	34

SUPER NES · MEGA · MASTER · NINTENDO · PC · ARCADES

PILOTOS Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô, Tadeu Cerqueira Pereira, Wagner P. Hernandez

THE BEST OF 1 AÇÃO GAMES

NOSSO SELO PARA OS GAMES MUITO ESPECIAIS

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista

FRACO | REGULAR | BOM | CHOCANTE

CARTAS *Os leitores internacionais*	4
SHOTS *Leia e saiba o que rola*	6
AÇÃO GAMES CLUBE *Fazendo negócios*	36
PRÓXIMA EDIÇÃO *Fique antenado no nº 50*	37

CARTAS

SOS/CARTAS Av. Nações Unidas, 5777
2º andar - São Paulo, SP - cep 05479-900

Pela primeira vez, abrimos um espaço para responder e saudar nossos leitores de outros países. Sim, é isso mesmo. AÇÃO GAMES tem fiéis leitores na América do Sul, Ásia, Europa e nos States. São gamemaníacos que amam a revista mas, de repente, foram morar lá fora com os pais. Todos recebem os exemplares enviados por amigos ou parentes daqui do Brasil. Alguns chegam a esperar meses pela revista. Muitos nos mandam notícias, dicas e revistas do país onde moram. Os que estão no Japão são os que perguntam mais. Os de outros países, geralmente escrevem para parabenizar a gente. Com o novo ano, decidimos fazer essa homenagem a nossos leitores, que nos enviam 2 mil cartas por mês. Feliz 94 para Todos Vocês, dentro e fora do Brasil.

SONIC 2

Desta vez escrevo para esclarecer algumas dúvidas. Qual é a hora certa para fazer a seqüência para o Sonic se transformar em outras coisas? Já tentei várias vezes e não consegui. Um abração para toda a equipe e até a próxima.

Ito Massayuki
Aichi-ken, Japão

Valeu pela força, Ito. Quanto ao truque das mil faces para Sonic 2, o lance é o seguinte. Depois de fazer a manha para ir até a seleção de fases, vá para a opção Sound Test. Lá, escolha as músicas nesta ordem: 1, 9, 9, 2, 1, 1, 2 e 4. E não esqueça: aperte B para ouvir um trecho de cada música. Em seguida, escolha uma fase. Segure A e aperte Start. Quando já estiver jogando na fase escolhida, aperte B para se transformar em qualquer coisa que aparecer na tela. Se quiser duplicar alguma coisa, basta apertar C.

NOVO CORRESPONDENTE

Escrevo para lhes parabenizar por fazerem a melhor revista de games. Suas capas são lindas e a matéria sobre o Mortal Kombat estava demais. Seu "leitor do Oriente" tem uma dúvida: se o Neo Geo é um console de 16 bits, porque o SNES e o Mega não têm games tão avançados quanto os da SNK? Um abração.

Marcos Okazaki Bueno
Yokohama-shi, Japão

Valeu pelos elogios, Marcão. A resposta para a sua pergunta é simples. O Neo Geo não é um console de 16 bits. Na verdade, a máquina da SNK tem dois processadores acoplados, um de 8 e outro de 16 bits. É, portanto, um falso 24 bits. Este pequeno detalhe explica a complexidade dos jogos de Neo Geo, os quais geralmente têm versões doméstica e arcade. Sacou? Só pra constar: o Marcos é um de nossos leitores mais fiéis. Ele dá uma superforça, mandando notícias, dicas e revistas. Fanático por games de luta, gastou 100 dólares em fichas quando Super Street Fighter foi lançado no Japão. Ele agora está morando em Tóquio e diz que é uma loucura. Curte tanto os games que já virou uma espécie de correspondente da revista no Japão. É fera!!!

LOCALIZE A MOÇADA

COISAS DO JAPÃO

Como vão as coisas aí no Brasil? Acabei de receber a edição 44, a do Mortal Kombat. A matéria tá nota 10! Vocês chamaram a demora no lançamento do Street de novela. Pois fiquem sabendo que Bubsy e Battletoads para Super NES só vão sair aqui no Japão no ano que vem. A moçada prefere lançar RPGs de montão e eu, que curto games de ação e aventura, acabo ficando na mão. Isso que é sacanagem, não? Tenho uma pergunta: dá pra encarar os games para Super Scope usando só o joystick?

Helder Makiuchi
Shizuoka-ken, Japão

Como o Helder disse em outra carta, até dá inveja dos americanos. Mas, cá entre nós, não reclame de barriga cheia, pois muitos cartuchos também não pintam por aqui, principalmente para quem mora fora das capitais. Mas o panorama está melhorando. Mais de 50 games (entre cartuchos e CD) foram lançados em dezembro, no total, pela Playtronic e Tec Toy.

Quanto à sua dúvida, lá vai. Sim, dá pra encarar os games para a Super Scope, bazuca do SNES, usando apenas um joystick normal. Os jogos ficam mais difíceis e perdem o charme. Mas que dá pra jogar, isso dá. Conversados?

STREET 2 TURBO

Olá pessoal, as últimas edições estão um arraso, principalmente a do SF2 Turbo.

Elton Marcelo G.Pinheiro
Antuérpia, Bélgica

Obrigado pelos elogios e pelo cartão do StarFox. Continue com a gente.

EM ESPANHOL

Eu gosto muito da revista, ela me "enseño o portugues". Se "tuviesse mais paginas", seria perfect.

Miguel Gestopán
Assunção, Paraguai

Obrigado, Miguel. Mas se tiver problemas com o português, não hesite: leia a Action Games, edição em espanhol, OK?

MAIS LEITORES ILUSTRES

Não poderíamos deixar de citar outros fiéis leitores de AÇÃO GAMES ao redor do mundo. Aqui vai uma pequena lista deles. Se você ficou fora desta, mil desculpas. Continue escrevendo. É uma honra pra gente. Valeu!!!

André Dorsch
Gaynia, Polônia

Thiago Borges de Oliveira
Ganado, California, EUA

Rodrigo Albuquerque
Leaven Worth, Kansas, EUA

Jorge Luis Epuñan Hernandez
Santiago, Chile

Vinícius Almada
Oeiras, Portugal

Manolo Iriarte Brito
Santa Clara, Cuba

Henrique Ioshio Isawa
Shizuoka-Ken, Japão

Jaime Minoru
Azuma-shi, Japão

Marcelo Akamine da Silva
Chiba-ken, Japão

Marcos Salinas Ribeiro
Pte Alto, Chile

Angelo Lilla Neto
Shiga-ken, Japão

Tempos

modernos

Nova linha Lince. Relógios à prova de aventura que fazem o seu esporte ainda mais espetacular, no mar, no céu e na terra .

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

SATURNO TERÁ CAPACIDADE DE 64 BITS

Bomba! Bomba! A Sega anunciou que o superconsole Saturno (nome provisório) será na verdade um 64 bits e não um 32 como se falava até agora. O que começa a esclarecer porque a Nintendo já deflagrou direto um projeto de 64 bits (o Reality), sem fazer antes um CD-Rom ou um 32 bits. Eles, com certeza, já conheciam os planos da concorrente.

A notícia sobre o Saturno estourou em duas versões diferentes, ambas atribuídas à Sega. A primeira na revista japonesa Hippon Super, de outubro. Segundo a

Hippon o chip central continuará sendo de 32 bits, mas os oito chips de suporte serão montados de forma a dar um desempenho real de 64 bits. Algo parecido com o que acontece hoje com o Neo Geo, que tem o chip principal de 16 bits, mas capacidade semelhante a um de 24. Deu pra entender?

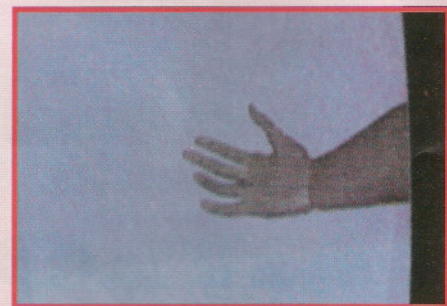
A outra versão, publicada pela revista norte-americana Electronic Gaming monthly, afirma que o Saturno terá um chip central de 64 bits. E ponto final!. Vamos aguardar. A disputa está esquentando mesmo!

TEC TOY LANÇA NOVO MEGA DRIVE COM STREET E JOYSTICK DE 6 BOTÕES

Um superpacotaço com o novo Mega Drive 3, um cartucho de Street Fighter 2 Special Champion Edition e um controle de seis botões. Legal, né? Pois é. A Tec Toy colocou esta maravilha nas lojas no dia 6 de dezembro. A partir de agora, há duas opções para quem quer comprar um Mega. Esta com Street e o novo joystick de seis botões e uma outra com Sonic 2 e um controle de 3 botões. O pacote com SF 2 custa 30% a mais que o pacote com Sonic 2. Mas, se você ainda não tem Street, vale a pena. A diferença entre os dois pacotes é bem menor que um cartucho do melhor game de luta da história.

A novidade: Mega Drive III com Street e joystick de 6 botões

A TECNOLOGIA DO FUTURO ESTÁ CHEGANDO

Os japoneses não param de criar novidades. As últimas foram mostradas durante a Electronics Show 93, realizada em outubro, na cidade de Yokohama, da qual participaram Hitachi, Sanyo, Panasonic e Pioneer entre outras gigantes da eletrônica. Um dos destaques foi a luva Cyber Glove, que funciona como um mouse tridimensional. Criada pelo Centro de Pesquisas Soriddorei, ela possui 18 sensores que permitem projetar a mão e os movimentos do usuário numa tevê. Com essa tecnologia espera-se, num futuro próximo, que o jogador possa vestir uma roupa completa e entrar nos jogos de corpo inteiro. Uau!

NOVOS JOYSTICKS

MEGA DE SEIS BOTÕES COM TURBO

Já está à venda no Japão, por cerca de 30 dólares, um joystick de seis botões para Mega Drive que inclui as funções rapid fire e câmera lenta.

Com este controle matador, você consegue velocidades de 10 a 30 tiros por segundo. E mais: o rapid fire pode ser programado separadamente para cada um dos botões, a seu gosto.

SNES COM GOLPES NA MEMÓRIA

A fissura por Fatal Fury 2 para SNES foi tanta que a empresa japonesa Hori resolveu aproveitar. Ela lançou este mês um joystick para SNES que já vem com todos os golpes especiais do game memorizados: basta apertar o botão e o golpe sai direto. O novo joystick também pode ser usado como um comum e sai por 24 dólares. Dá pra encarar?

EXCLUSIVO!

PRIMEIRAS IMAGENS DE MORTAL KOMBAT 2

Na última edição você ficou sabendo, em primeira mão, que a Midway estava produzindo Mortal Kombat 2 para os arcades. Então chegou a hora de ver umas imagens deste jogo que promete desbancar Super Street Fighter da parada. Aqui é assim: a gente mata a cobra e mostra o pau.

NOVIDADES

Agora são doze personagens, contra os sete do arcade original. Sonia e Kano picaram a mula. Ou seja: sete lutadores são totalmente novos. O melhor de tudo é que cada personagem tem mais de um mortal. Isso mesmo. Mortais múltiplos. Confira estas imagens e vá babando. Cuidado para não se afogar, OK?

Escolha seu lutador. Doze animais para você detonar mesmo!

PANCADARIA DIGITALIZADA

Um a um, estes são os doze lutadores de Mortal Kombat 2. Para quem ainda não tinha se ligado, Scorpion é cego mesmo. O cara é fogo!

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Konami			
Luta — 1 ou 2 jogadores — 16 Mega			
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sai de baixo! Este é um dos melhores games de luta da história. A Konami arrasou e Teenage Mutant Ninjas Turtles - Tournament Fighters *veio para você se esbaldar. O jogo segue os mesmos padrões de* Street Fighter 2*: dez lutadores com golpes e magias específicas, lutando em torneios. Mas o que faz este jogo detonante são as respostas aos comandos dos joysticks: estão perfeitas! Qualquer magia ou golpe cabeludo sai com facilidade! Uma maravilha! E os gráficos estão sensacionais, com movimentos perfeitos e cenários bonitos e complexos. As vozes arrepiam e o game está com uma jogabilidade pra lá de agradável.*

MODOS DE JOGAR

O modo Tournament é um torneio de lutas entre todos os personagens, no qual você participa para se tornar campeão. Já no modo Story Battle, você só pode jogar com as tartarugas Leo, Mike, Raph e Don para salvar a jornalista April e o mestre-rato Sprinter, que foram capturados por Shredder (Destruidor), o grande vilão.

No modo Versus, os dois jogadores podem escolher qualquer personagem...

...e qualquer cenário para o combate

No Story Battle, ligue-se nos diálogos da aventura que pintam entre as lutas

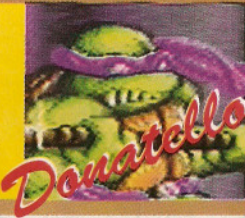
Cenários Chapantes

São dez cenários de se tirar o boné. Dê uma sapeada neles

MARCADOR EXTRA

Da hora! Cada lutador possui dois marcadores de energia. O de cima é a energia convencional, que liquida o personagem se for zerada. Já a barra verde indica quando você pode dar o golpe mortal, que todos os lutadores possuem. Para recarregar este marcador especial, bata muito no adversário, OK?

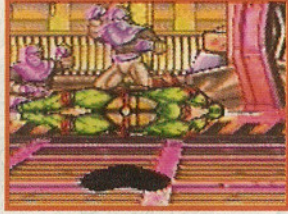
AS QUATRO TARTARUGAS

LEONARDO, MICHELÂNGELO, RAPHAEL E DONATELLO TÊM PODERES E GOLPES EQUIVALENTES. FIQUE POR DENTRO.

Magia - ↓ ↘ → + Soco

Facão - → ↓ ↘ + Soco

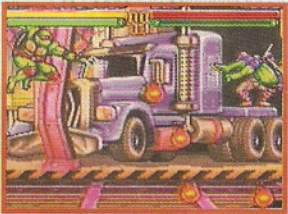
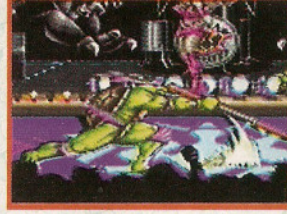
Giratória com espadas - ↓ ↙ ← + Soco

Cambalhota - ← ←

Golpe mortal (seqüência de golpes) - SF + SFR + CF + CFR

Torpedo - ← 2s, → + Soco

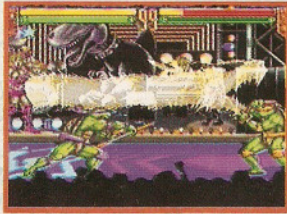
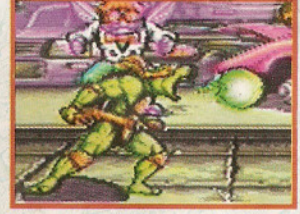
Magia - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco

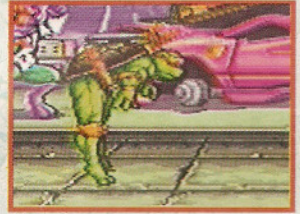
Cambalhota com tesoura - ← → + Chute

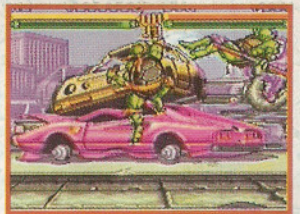
Cambalhota - ← ←

Golpe mortal (chuva de bolas de fogo) - SF + SFR + CF + CFR

Magia - ↓ ↘ → + Soco

Golpe de lança - SFR várias vezes

Cambalhota - ← ←

Hélice - ↓ ↙ ← + Chute

Golpe mortal (raio de dragão gigante) - SF + SFR + CF + CFR

Magia - ← ↙ ↓ ↘ → + Soco

Dragon Punch - ↓ 2s, ↑ + Soco

Cambalhota - ← ←

Bolinha - ← 2s, → + Soco

Golpe mortal (seqüência de golpes) - SF + SFR + CF + CFR

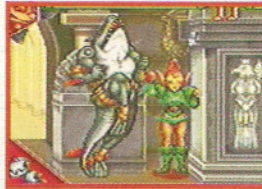
VOCÊ TEM UM, TRÊS OU CINCO CONTINUES

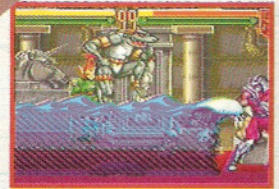
OS OUTROS LUTADORES

VOCÊ TAMBÉM PODE LUTAR COM A GAROTA ASKA, ALÉM DE CRIATURAS MALUQUÍSSIMAS E VILÕES. MAS NÃO DÁ PRA JOGAR COM ELES NO MODO STORY BATTLE.

ARMAGOON

É um tubarão com pernas! Armaggon é meio pesadão, mas quebra o galho.

Magia - ← 2s, → + Soco

Dragon Punch - ↓ 2s, ↑ + Chute

Torpedo - ↑ ↓ + SF

Golpe mortal (dilúvio) - SF + SFR + CF + CFR

WINGNUT

Wingnut é uma criatura metade morcego e metade fera. É meio desengonçado!

Magia - ↑ ↓ ↘ → + Soco

Mergulho - ↓, ↑ + CF ou SF

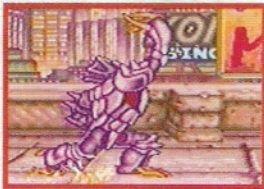
Golpe mortal (ataque sônico)- SF + SFR + CF + CFR

COMANDOS

O joystick é configurável. Eis a nossa sugestão com abreviação dos golpes usados nesta matéria.

- SF (Soco forte) - X
- CF (Chute forte) - A
- Defesa - ←
- SFR (Soco fraco) - Y
- CFR (Chute fraco) - B
- Pulo - ↑

WAR

War é um monstrão. Parece uma mistura entre Blanka, E. Honda e Predador! Pesado e forte.

Patada - ← 2s, → + Soco

Pisão na cabeça - ↓ 2s, ↑ + Chute

Golpe mortal (bola de luz) - SF + SFR + CF + CFR

CHROME DOME

Um robô briguento e bom lutador: ele consegue encaixar altos golpes à longa distância.

Magia - ↓ ↘ → + Soco

Pisão na cabeça - ↑ , B perto do adversário

Voadora - ↑ ↓ + CF

Golpe mortal (explosão) - SF + SFR + CF + CFR

ASKA

A garota do game é rápida e tem golpes sacados. Você vai ver.

Rodopio - ↓ ↙ ← + Chute

Bundada - → + CF

Dragon Punch - → ↓ ↘ + Soco

Golpe mortal (tufão) - SF + SFR + CF + CFR

SHREDDER

Shredder é o Destruidor, o grande vilão do game. É forte, rápido e perigoso.

Escudo rebatedor - CFR + SFR

Joelhada para cima - ↓ 2s, ↑ + Chute

Supersoco - ← 2s, → + Soco

Golpe mortal (super raio) - SF + SFR + CF + CFR

SÃO SETE NÍVEIS DE DIFICULDADE E VOCÊ PODE ESCOLHER ROUNDS COM 30, 60 OU 90 SEGUNDOS. OU JOGAR SEM TEMPO FIXO

SUPERPROMOÇÃO

REVISTA AÇAO GAMES

VOCÊ PODE GANHAR UM SEGA CD E MUITOS OUTROS PRÊMIOS COM SEU PERSONAGEM FAVORITO!

COMO PARTICIPAR

Você joga o STREET FIGHTER II, escolhe seu personagem preferido e fala sobre ele de uma forma bem legal e criativa. As frases mais chocantes vão faturar prêmios incríveis:

1º LUGAR - Um SEGA CD + um MEGA DRIVE III + uma CAMISETA e um BONÉ - 2º LUGAR - Um MEGA DRIVE III + uma CAMISETA e um BONÉ

3º LUGAR - Um GAME GEAR + 1 MÓDULO DE TV + uma CAMISETA e um BONÉ - E MAIS: PRÊMIOS INCRÍVEIS ATÉ O 10º LUGAR

NÃO PERCA TEMPO! VOCÊ TEM ATÉ 31/01/94 PARA PROVAR QUE É FERA!!!

REGULAMENTO

A promoção "STREET FIGHTER II" é um concurso artístico-cultural, promovido pela TEC TOY, com apoio da revista AÇÃO GAMES, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional.

Para participar, o leitor terá que criar uma frase sobre o seu personagem preferido no jogo *Street Fighter II* e enviá-la para : EDITORA AZUL S.A. - PROMOÇÃO STREET FIGHTER II - AV. DAS NAÇÕES UNIDAS,5777, 4º ANDAR - CEP 05479-900 - SÃO PAULO - SP, até o dia31/01/94, valendo a data de postagem.

O leitor poderá concorrer com quantas frases quiser, mas apenas uma poderá ser premiada.

Cada frase deverá vir acompanhada do nome, endereço completo (CEP, cidade, estado) e telefone para contato.

A comissão julgadora, composta por profissionais qualificados, levará em conta a originalidade e a criatividade de cada frase concorrente, sendo sua decisão soberana e irrecorrível.

O resultado desta promoção será divulgado na edição nº 54 da revista AÇÃO GAMES,nas bancas em março/94.

Pela cessão dos direitos autorais das frases ganhadoras, os concorrente receberão:

1º PRÊMIO - 1 SEGA CD,1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;

2º PRÊMIO - 1 MEGA DRIVE III, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;

3º PRÊMIO - 1 GAME GEAR, 1 MÓDULO DE TV, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;

4º PRÊMIO - 1 GAME GEAR, 1 CAMISETA E 1 BONÉ;

5º/6º/7ºPRÊMIO - 1 CARTUCHO DE MEGA DRIVE E KIT CONTENDO: CAMISETA, CANETA,CHAVEIRO, BLOCO DE ANOTAÇÕES E BONÉ;

8º/9º/10º PRÊMIO - JOYSTICK 6 BOTÕES E 1 KIT: CAMISETA, CANETA, CHAVEIRO, BLOCO E BONÉ.

Todas as frases, premiadas ou não, tornar-se-ão propriedade da Editora Azul e não serão devolvidas.

Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul, da TEC TOY, bem como seus parentes.

REVISTA AÇAO GAMES

CLAY FIGHTER / Interplay			
Luta	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Prepare-se para rachar o bico. Clay Fighter *é um game hilário. Os lutadores não são humanos nem monstros horripilantes. Os oito personagens são feitos de massinha. E o mais legal: tiram o maior barato dos clássicos de luta. Com gráficos chocantes e sonzaço da hora,* Clay Fighter *é uma grande curtição. Além de muito engraçado, os golpes são inovadores. Entre de cabeça neste game. E comprove como o bom humor faz falta nos dias de hoje.*

Um estranho meteoro

Tudo está muito calmo num Parque de Diversões abandonado. Até que um misterioso meteoro roxo de argila cai em Playland (nenhuma semelhança com os arcades do Shopping!). E o parque vira uma autêntica Clayland, algo como a Terra de Argila. O impacto do meteoro produz uma série de estranhos lutadores. E o melhor deles levará a coroa de Rei do Circo.

Para não rolar nenhuma palhaçada, o lance é ficar craque nos comandos. Há três socos e três chutes, como em *SF 2*. Talvez você estranhe, mas os botões de chute e soco fortes são R e L. Sem drama. Basta jogar um pouquinho para pegar as manhas. O problema é que não vai dar pra jogar só um pouco. *Clay Fighter* é bom demais! Um dos poucos games que conseguem fazer a vida ficar mais divertida e engraçada. Sem babaquice.

CARAS E BOCAS

Este carinha é o mais engraçado de todos. Seu nome: The Blob. Ou simplesmente, a bolha.

BAD MR. FROSTY

O Homem de Neve gosta de neve, odeia fogo e quer mais neve. Seu sonho é viver no inverno eterno, onde a neve nunca derrete.

MAGIA

Para cuspir gelo, aperte ← ↙ ↓ ↘ → + soco

BOLINHA PRA CIMA

↓ 2 s, ↑ + chute

OUTROS GOLPES

Ombrada: ← ← → + soco
Bola pequena: ↓ ↘ → + soco

TAFFY

Em bom português, Taffy é um caramelo tipo puxa-puxa, que gruda nos dentes. Ele gosta de doces, odeia dentista e quer cada vez mais guloseimas. Guloso!

SOCO DUPLO

Voe pra cima: ← 2 s, → + soco

GOLPE EM SI MESMO

Palhaçada! Faça ↓ ↙ ← + soco para ficar tonto

OUTROS GOLPES

Chute esperto: ← 2 s, → + chute
Rodopio: ← ↙ ↓ ↘ → + soco
Rodopio subindo: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

TINY

Este cara é fortão e meio burrinho. Tiny é um apelido sacana: "pequenino". Ele gosta de cores, odeia babacas e quer mais é brigar.

BOLINHA

← 2 s, → + soco

SOCO COM A ESQUERDA

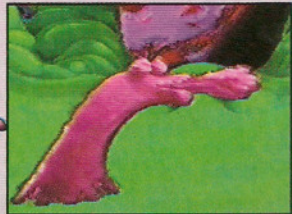
↓ ↙ ← + soco

OUTROS GOLPES

Soco com a direita: ↓ ↘ → + soco
Bolinha pra cima: ↓ 2 s, ↑ + chute

BLOB

Taí um sujeito bacana. Ágil e inteligente, a bolha é temida pelos outros lutadores. Ela gosta de argila, odeia cabelo e quer muita argila. Ah, bom!

MAGIA

Bela cuspárada: ↓ ↘ → + soco

SERRA CORTANTE

← 2 s, → + soco

OUTROS GOLPES

Cabeçada: ← ↙ ↓ + soco
Chutão: ↓ + chute

ICKYBOD CLAY

É o fantasma do circo. Um carinha que desafia os vivos. Esta abóbora do Dia das Bruxas se amarra na noite, não suporta o dia e sonha com noites eternas.

MAGIA

Cuspa fogo: ↓ ↘ → + soco

TELETRANSPORTAÇÃO

Quatro botões ao mesmo tempo

OUTROS GOLPES

Dragon Punch: → ↓ → + soco
Voada: ← 2 s, → + soco

BONKER

Era uma vez um palhaço alegre e bondoso. Mas ficou durão e sacana. Sua maior diversão é destruir os outros para detoná-los. Ele curte tortas, odeia chorar e quer barulho.

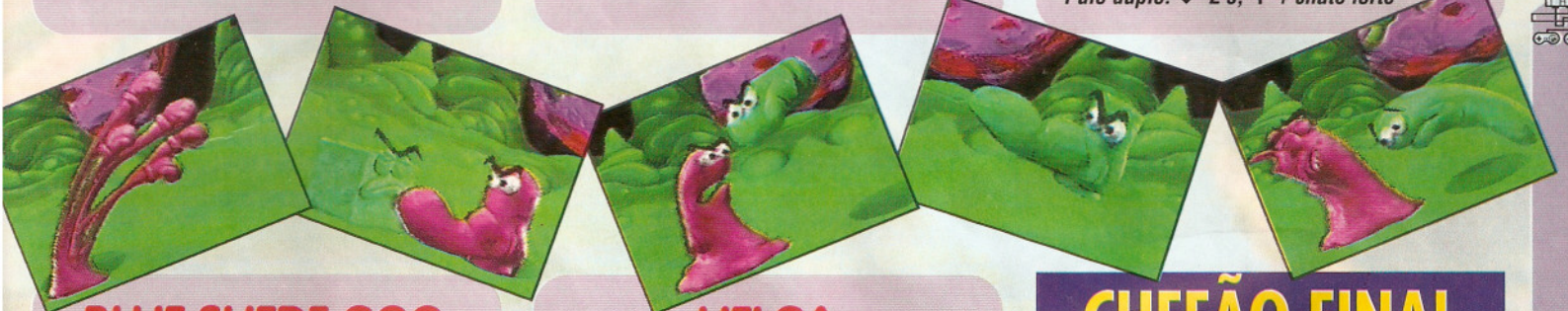
ESTRELA

Rodopio pra cima: ← 2 s, → + soco

JATO D'ÁGUA

Esguiche sua flor: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

OUTROS GOLPES

Magia em cima: ↓ ↘ → + soco
Magia em baixo: ↓ ↘ → + chute
Pulo duplo: ↓ 2 s, ↑ + chute forte

BLUE SUEDE GOO

Nem Elvis nem Tortelvis. Blue Suede Goo é o Elvis no fim da carreira: gordo, molenga e babaca. É o mais fraco dos oito lutadores, mas é engraçado. Blue curte música, tem ódio da balofa Helga e está atrás de uma guitarra nova.

MAGIA

Uma nota musical: ↓ ↘ → + soco

CABELO ASSASSINO

Detonante: ↓ ↙ ← + soco

HELGA

Uma viking glutona, meio escrota até. Helga se acha herdeira direta do mago Odin e seus poderes especiais, mas é fraquinha. Ela adora comida, odeia salada e quer biscoitos.

BUNDADA

Que perigo: ← ↙ ↓ ↘ → + chute

TORPEDO

↓ ↘ → + soco

AS SETAS FUNCIONAM COM SEU LUTADOR À ESQUERDA

CHEFÃO FINAL

Depois de rounds e mais rounds de batalha, eis que surge seu adversário final. Dê um look: estranho, não? Quantas bolas!

Não deixe este cara chegar perto de você. Se ele conseguir agarrá-lo, um abraço. Você perde TODA a sua energia

TODOS OS GOLPES ROLAM COM QUALQUER SOCO OU CHUTE. SÓ A INTENSIDADE DO ATAQUE VARIA

DAFFY DUCK- THE MARVIN MISSIONS / Sunsoft			
Aventura	8 Mega	1 jogador	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

A Sunsoft continua emplacando sucessos da Warner no Super NES. Primeiro veio Papaléguas, que quase destronou Sonic do pódio dos mais velozes do videogame. Agora, Patolino completa a dose de ação e humor num jogo com gráficos legais, som e diversão da hora. Se você já jogou Papaléguas, vai tirar este de letra. Fique esperto: o desafio é fora de série. Por isso, tome fôlego para não ficar de bico caído!

ITENS

Preço	Item
$50	JETPACK FUEL - Combustível do foguete que faz Patolino voar
$1000	CONTINUE GEM - Reunindo 5 destas pedras, você ganha um Continue
	POTE - Recarrega toda a energia
$2500	VIDA EXTRA

PATOLINO NÃO PODE LEVAR UMA RALADA QUE JÁ SAI GRITANDO MAMÃE

DAFFY DUCK
THE MARVIN MISSIONS

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Cinco planetas

Sua missão é salvar cinco planetas – Magma, Aquarion-4, Zeus-3, Amazonius e Marte – das mãos do pentelhinho Marvin, o chefão final. O game é para apenas um jogador e tem só dois níveis de dificuldade. Você começa com cinco vidas e um Continue. Para sua missão, você dispõe de um escudo de proteção, uma pistola e $ 1.500 para comprar outras armas e itens. Comece com combustível para o foguetinho do Patolino e bombas de pato-louco (Nutty Attack). Elas são indispensáveis para enfrentar os chefões das fases. Fique sempre de olho no marcador de energia e nos seus Continues, que poderão precisar de "recarga".

ARMAS

Podem ser recolhidas como itens ou compradas no início de cada fase

Preço	Arma	Preço	Arma
$400	FREEZE GUN - Congela o inimigo, mas não destrói	$350	BOMB GUN - Pistola de bombinhas. Muito forte, mas tem alcance limitado
$300	ELECTRICITY GUN - Raio elétrico, para atingir o inimigo de perto	$400	ANTI-MATTER GUN - Uma das armas mais fortes, com tiro poderoso e de controle fácil
$300	THREE-WAY GUN - Dá tiros triplos. Ótima para liqüidar inimigos rastejantes	$800	NUTTY ATTACK - Bomba do pato-louco -Detonada, faz Patolino voar feito louco pela tela .

FASE 1
MAGMA

Depois da primeira plataforma, vá à esquerda e pegue o tanque. Na segunda etapa, não dá para pular alguns lagos de lava: espere uma plataforma aparecer.

FASE 2
AQUARION-4

Compre muito combustível para enfrentar esta fase. A serpente de duas cabeças que pinta na primeira etapa também é o chefão do final. Na etapa aquática, pegue carona nas bolhas.

FASE 3
ZEUS-3

Neste planeta de gelo, o grande vilão é o Dr. Q.I. Alto. Há vários lugares escorregadios e colunas de laser por toda parte. Não perca tempo tentando destruir os canhões roxos: nenhuma arma os atinge.

FASE 4
AMAZONIUS

Nesta fase, Patolino é encolhido e tem de enfrentar os insetos famintos. Aranhas caem do teto e os besourinhos pretos, depois de baterem no chão, não morrem com nenhuma arma.

FASE 5
MARTE

Você precisará de muitas bombas pato-louco e combustível. Não caia das plataformas pois esta fase não tem chão. Depois de pegar a fila com a turma da Warner, suba com o foguete na plataforma à esquerda e pegue um Continue, vida extra e arma

Estes urubus verdes aparecem no jogo inteiro. É manha destruí-los: atire sem parar e use o escudo para se proteger

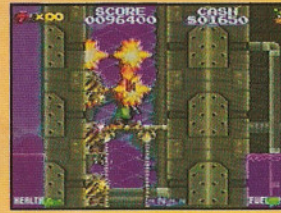
Neste lugar estreito, agache-se e atire para o lado aposto que o tranco empurra você. Pegue mais combustível

Caia direto no fundo desta passagem e atravesse uma parede falsa à direita para pegar 1 Continue e 1 vida extra

Chefão - Siga esta seqüência para detoná-lo: atire na cabine por baixo e, quando o braço vier...

...vá para a frente da nave e dê dois pulos para atirar na cabine. Salte de volta para baixo da cabine e repita tudo

Só uma das serpentes solta fogo. Depois de pintarem três vezes, atire nas cabeças

Atire sem parar na engrenagem. Se as paredes se fecharem sobre você, perde energia. Siga atirando na maior

Suflée de pato! No elevador, atire para cima, se não você será achatado pelas plataformas que descem!

Acerte o cara do alto e use bombas de pato-louco para detonar os verdinhos!

COMANDOS

Como o controle é configurável, damos os comandos do Type 1

A	Nutty Attack (bomba do pato louco)
B	Pula
B mantido pressionado	Foguetinho (controlado com Direcional)
X	Escudo
Y	Tiro

O vilão é mole! Fique embaixo da coluna e atire para cima sem parar. Pule por cima quando ele der um vôo rasante

Quando você acerta este urubu amarelo, ele vira um robô e sai pulando pela tela. Desvie de suas porradas e atire

Com estes subchefes, a porrada tem de ser distribuída com justiça: detone primeiro um antes de encarar o outro!

Para detonar o Dr. Q.I. Alto, atire do centro da tela e pule dos seus tiros. Acerte no meio. Só o tiro normal funciona

SEMPRE QUE VOCÊ DER PAUSE, APARECERÁ UM MINIMAPA INDICANDO ONDE VOCÊ ESTÁ NO JOGO

Rainha das Formigas - Para destruir este subchefe, atire e passe por cima dele quando atacar

Esta mosca só fica em lugares estratégicos para derrubar você. Pule e atire antes de tentar passar para o outro lado

Desvie das bolas de fogo da mosca dragão e atire nela no ar ao saltar

Se você ficar parado, a aranha pega. Destrua os ovinhos antes de tocarem o chão e virarem aranhas

Este gigante é baba! Vá para o lado oposto de onde ele estiver e atire. Quando ele vier atacar, mude de lado

Detone este robô atirando até que solte a roda. Quando começar a voar, continue atirando e saia fora das bombas

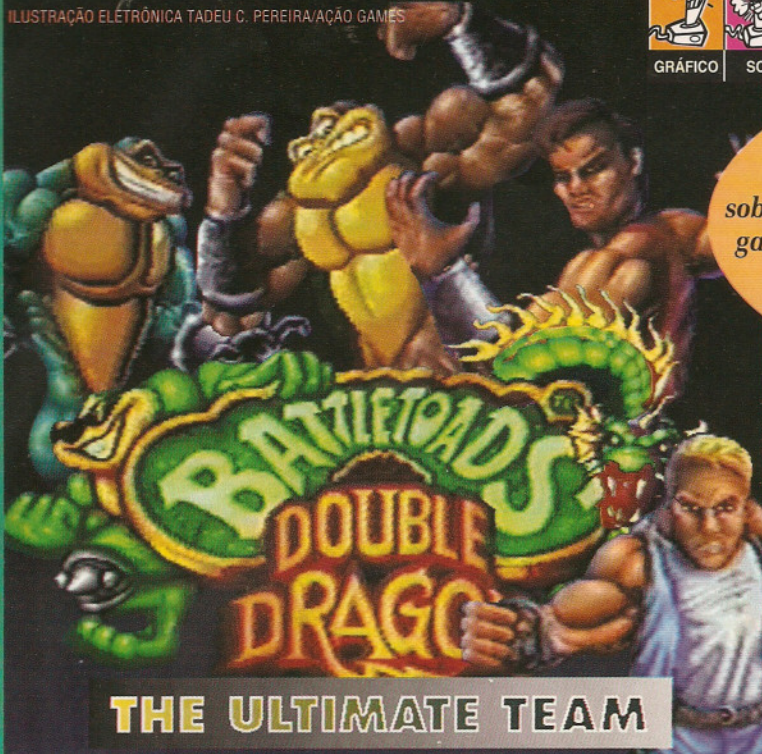
Agora Marvin vem com seu cachorro. Atire nele e pule por cima de suas balas antes que elas fiquem altas demais

Para pegar o pote de energia, dê um tiro para baixo, no alto de um salto que ele o impulsionará mais para cima

Atire no monstro peludo e, quando ele o atacar, mude de plataforma

MARVIN: Pegue distância e destrua os mísseis. Quando ele se aproximar, mude de lado. Use bombas pato-louco

Battletoads - Double Dragon / Tradewst	
Ação	1 ou 2 jogadores
8 Mega	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON THE ULTIMATE TEAM

Sim, é verdade! Agora os animalescos sapos Rash, Zitz e Pimple e os destruidores irmãos Lee estão juntos no seu Super NES para debulhar os inimigos. E, com tanto briguento junto, não sobra nada para os vilões! A softwarehouse Tradewest lança este game de 8 Mega poucos meses depois de uma versão igual para Nintendo. Se a ação nesse jogo já era animal, o que dizer agora com os gráficos melhorados e o som chocante? É pôr no console para crer e detonar!

Bater sem parar

O esquema do jogo é simples: seis fases de detonação pura, onde a regra é bater sem parar! Os vilões Abobo, Blag, Roper, Robo-Manus, Shadow Boss e Dark Queen (isso mesmo! Todos os chefões de Battletoads e Double Dragon juntos!) vêm destruir a Terra com sua espaçonave, e você tem de pará-los. Você pode fazer isto sozinho ou em dupla, tendo o seu parceiro de joystick como inimigo (opção 2 players A) ou aliado (2 players B). Mas tome cuidado para não ser detonado: o jogo tem apenas três Continues e, se você pisar na bola, voltará para o início.

Mexa-se sempre. Quando a mão grudar no chão, pule nela para destruí-la!

Detone Abobo com voadoras. Quando ele ficar de joelhos, arrase-o com o B

Abaixe quando o Roper atirar e detone-o com voadoras

Seus socos não atingirão os carinhas das janelas. Pegue as dinamites que lançarem e jogue-as neles

Pegue todos os ovos e ganhe uma vida extra. Dê chutes para trás (B) e detone os carinhas da frente com →, → + B

Cole no Blag e não poupe socos. Deixe o cara tonto de tanto apanhar. Finalize o trabalho com um mortal!

Estas mulheres são rápidas e tentarão cercá-lo. Cuidado! O martelo no teto é traiçoeiro. Passe a milhão para não ser achatado feito um idiota

Aperte B para soltar a corda. Na segunda descida, cuidado com as serras. Detone os inimigos com um tufão (Direcional para o lado da parede + B)

Esta nave é dureza! Um só míssil certeiro e você vira história. Seja esperto e detone-a com mísseis: segure o B e mire os canhões com o Direcional

ITENS

OVINHO - Quebre-o e encontre algum item ou ganhe pontos

3 QUADRADOS - Recarrega toda a energia

"1 UP" - Vida extra

MOEDINHA - Invencibilidade

COMANDOS

A - Pular/ acelerar navezinha/ pular no jet ski

B - Dar soco, chute (em jet ski ou pendurado) e tiros na nave

B mantido pressionado - Aparecer a mira e soltar míssil

Y - Fazer a navezinha andar

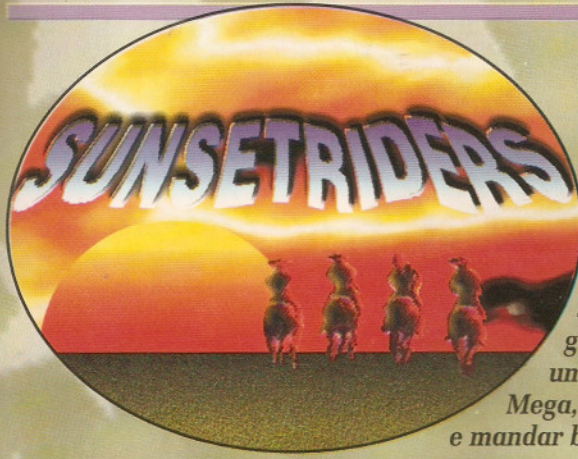
→, → + B - Dar golpe fatal (quando o inimigo está no chão)/ voadora (quando o inimigo está de pé)/ empurrar o jet ski do adversário

A + B - Dar voadora normal

↑ - Esquivar-se quando pendurado

→, → - Correr

JOGUE COM O BILLY OU JIMMY: OS SAPOS TÊM BRAÇOS MUITO CURTOS E NÃO DÃO TANTOS SOCOS QUANTO OS IRMÃOS LEE

SUNSETRIDERS/ Konami			
Ação	8 Mega	1 ou 2 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

"Enterre-me com o meu dinheiro!" - pede o ganancioso chefão Simon Greedwell, após ser atingido num tiroteio diante de sua casa e cair, feito fruta bichada, do alto de sua sacada! Sunsetriders é repleto de situações como esta, típicas dos mais famosos faroestes macarrônicos. E é chumbo grosso do início ao fim! Se você é rápido no gatilho e consegue detonar vinte vilões de uma vez só, vai se divertir com este game de 8 Mega, criado pela Konami. É só girar sua pistola e mandar brasa.

OPÇÕES E CONTINUES

Escolha no Options, o jogo para um ou dois jogadores, em três níveis de dificuldade: Normal (4 vidas extras e 4 Continues), Hard (3 vidas e Continues) e Easy (5 vidas e Continues). *Sunsetriders* tem oito fases, nas quais os itens podem valer vidas extras (uma a cada 20 mil pontos) ou tornar suas armas mais fortes. Mas cuidado: se você perder uma vida, ficará sem as armas que recolher. Como os comandos são simples, dá para se concentrar no mais importante: entrar em cada fase arrepiando!

FASE 1

Jogue as dinamites de volta aos vilões (Y). Quando aparecer um ponto de exclamação, fuja! A dinamite vai explodir!

Chefão – Atire em Simon Greedwell sem dar folga aos vilões das janelas. Quando os barris piscarem, estarão prestes a cair. Cuidado!

FASE 2

Desvie dos troncos atirados da carroça. No trem, atire para trás sem parar, ficando do lado esquerdo da tela

Chefão – Detone primeiro os colegas de Hawkeye Hank Hatfield e, quando tiver folga, o próprio vilão. Ele avançará para pegar você: agache-se e atire!

FASE 3

Cuidado para não se queimar com o fogo que cai no chão após você acertar um lampião

Atire nos carinhas dos lados e depois suba as sacadas. De lá de cima, mande chumbo no chefão Dark Horse!

FASE DE BÔNUS

Você está frente a frente com os vilões! Atire sem parar, controlando com o Direcional

ITENS

- ESTRELA PRATEADA - Tiro duplo
- ESTRELA DOURADA - Tiro mais forte e grosso
- FRANGO - 1.000 pontos
- MONTE DE OURO - 2.000 pontos

COMANDOS

- Y - Tiro
- B - Pula
- A + → - Rasteira
- ↑ ou ↓ + B - Subir / descer nas sacadas

ESCOLHA BOB E CORMANO. SUAS ESPINGARDAS SÃO AS MELHORES ARMAS

ALIEN 3

Supertruques - Que tal ativar um modo de truques neste jogo, que lhe dá um monte de opções especiais. Então, inicie um jogo regular e aperte A, B, Y e X no joystick 2. Em seguida, escolha no joystick 1 uma das seguintes opções, pressionando:
A – para ter invencibilidade
B – para que as armas tenham maior poder destrutivo
X – armas ilimitadas
Para desligar qualquer opção, é só apertar novamente os botões que a ativaram. No canto esquerdo da tela aparecem números indicando quais os truques ativados: "1" indica invencibilidade, "2" é poder destrutivo, "4" é para armas ilimitadas e "7" é a soma de todas as opções ativadas simultaneamente.
Veja o final – Para ir direto ao final do jogo, sem ter que dar duro, digite a seguinte password: OVERGAME e nada de Game Over!

WAYNE'S WORLD

Seleção de fases – Para ir a qualquer fase deste jogo, espere Wayne e Garth aparecerem e começarem a cantar. Aí, aperte simultaneamente X, L, R e solte-os em seguida. Depois, aperte ao mesmo tempo ↑, Y e B e aparecerá a seleção de fase na parte de baixo da tela. Use Select para dar um giro pelas fases e Start quando estiver pronto para jogar.

SUPER MARIO ALL-STARS

Códigos para Game Genie:
Vidas infinitas – C2B6-A455
Tempo infinito – 6D82-0F79
Mudar para raposa sempre que se perde uma vida em Super Mario 3 – CB69-AC07 e D769-AC67

SUPER JAMES POND

Sala secreta - No começo do jogo, vá para a direita até a última torre. Suba no teto e corra para a esquerda, até a torre. Entre e encontre a sala.

LETHAL ENFORCERS

Vá treinando a mira. A Konami está lançando Lethal Enforcers, seu primeiro jogo para Sega CD. O game é bem manjado. Você empunha uma pistola (The Justifier, que vem junto com o CD) e tem a missão de varrer o banditismo das ruas da cidade. O único jeito de se livrar dos vilões é mirar bem e mandar bala. O grande barato do game é sua fidelidade ao arcade. A quantidade das imagens não nega a assinatura do CD. Afinal, Konami é Konami. A jogabilidade é bem legal. É só fixar um alvo e puxar o gatilho. Rapidez é fundamental. Quanto mais longe você vai, mais animal o jogo fica. Inimigos aparecem do nada e tentam liquidá-lo. A saída é ser mais rápido e acabar com eles. A Lei da Selva é assim...

Brincando de tiro ao alvo

Lethal Enforcers parece um grande treino de tiro ao alvo. Seu único trabalho é identificar quem é criminoso e quem é inocente. E, claro, mandar bala nos bandidos. Apesar de parecer bastante monótono, o game é dinâmico. Toda hora pintam uns inimigos diferentes e traiçoeiros. Isso sem falar nos reféns com pinta de bandido e nos vilões com cara de mocinho.

A ação rola em cinco fases diferentes. Tudo começa num assalto a banco. Depois, você vai para a colônia chinesa em Chinatown, passa por um seqüestro de avião, enfrenta um traficante de drogas e acaba numa fábrica de produtos químicos. OK, você venceu. A história não é das mais criativas. E daí? *Lethal Enforcers* não foi feito para pensar. O lance é grudar os olhos na telinha e soltar uma saraivada de tiros nos bandidos. E bem rapidinho...

JUSTIFIER A SUA PISTOLA

Esta arma azul vem com o CD. Ela é precisa, leve e fácil de acionar. Mas SÓ PODE SER USADA NO GAME. Você pode até jogar com o joystick, mas fica bem mais difícil

PARA CONSEGUIR AS ARMAS, BASTA ATIRAR NOS ÍCONES QUE APARECEM NA TELA

QUANDO SUA MUNIÇÃO ACABAR, ATIRE FORA DA TELA PARA RECARREGAR SUA ARMA

GANHE UM CONTINUE A CADA MIL PONTOS

AS ARMAS DO JOGO

Você começa o game com um revólver calibre 38 que tem seis balas. Veja as outras armas que você pode descolar durante o jogo. Fique esperto: toda vez que você leva um tiro, perde a arma com que está e volta ao velho "trêsoitão".

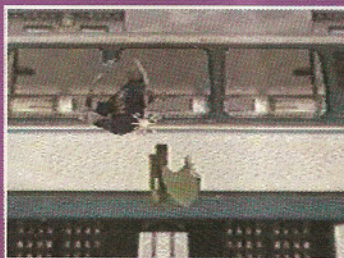
Arma	Descrição
Magnum:	Calibre 44, 6 balas
Pistola automática:	Detona como o 38, mas tem 12 balas
Rifle de assalto:	Dispara 3 tiros ao mesmo tempo
"12":	Faz um estrago animal e tem 6 balas
Metralhadora:	Dá até 36 tiros seguidos. Não pode ser recarregada
Lança-granadas:	Animal. São 8 tiros não-recarregáveis

Quando o carro vermelho pintar, detone o motoqueiro que aparece no canto esquerdo da tela

Primeiro chefe. Acerte o figura e as bombas que ele lança em você

Bônus. Acerte o maior número de alvos para acumular pontos. Você tem poucos segundos

No China-Inn, cuidado para não apagar os policiais. Atire nos caras da janela

Pegadinhas! No metrô, este cara parece refém, mas não é. Idem para o fotógrafo que só tira fotos

Chefe. Acerte os caras e as espadas que ele lança em você

Oba! Pode aloprar à vontade. Não há reféns dentro do avião. Atire sem medo de acertar um inocente

O terceiro chefe é pentelhinho, mas o esquema é o de sempre. Balas e mais balas nele

BRAM STOKER'S

Dracula

DRACULA / Sony Imagesoft			
Ação	1 jogador		Sega CD
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Os vampiros estão em polvorosa. Depois do fenomenal filme de Francis Ford Coppola baseado no romance homônimo que Bram Stocker publicou em 1897, a Sony Imagesoft está lançando Dracula para Sega CD. O game é fiel ao filme, com direito a cenas digitalizadas, músicas da trilha sonora original e muita ação e suspense. Mais um jogaço para o CD-ROM da Sega.

Rotação do balacobaco

O visual do game é soturno como o filme. As fases/cenas são escuras e cheias de detalhes macabros. Caveiras ensangüentadas, instrumentos de tortura e monstros melequentos. A coisa mais legal é a rotação das imagens na tela. Como no filme, a perspectiva da ação segue o ponto de visão do personagem. É animal sacar como as pessoas mudam seus olhares a cada instante. Apesar de toda a sofisticação técnica, Dracula peca em um ponto. O game é um pouco repetitivo em algumas fases. Este detalhe não chega a incomodar muito. Mas um jogo tão legal não deveria pisar na bola. Não importa. Dracula é um game incrível. Daqueles que você começa a jogar e não consegue parar. Se você ainda não viu o filme, corra até a locadora mais próxima e entenda porque a Sony Imagesoft acertou a mão nesta sua adaptação de Dracula para Sega CD. Depois é só apertar Start e mandar ver. Os vampiros de plantão agradecem.

DE OLHO NA ROTAÇÃO

Que tesão! Saque só os três momentos desta rotação. E olha que rola coisa mais legal no game. Só vendo pra crer

ACUMULE PONTOS DE MONTÃO. 10 MIL VALEM UMA VIDA EXTRA

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

Cenas Vampirescas

Fase 1 - Journey to Castle Dracula

Depois da segunda armadilha no chão, acabe com todos os morcegos. Um cálice cairá da árvore para você recompor toda a sua energia

Tempestade animal. Fuja dos raios. Veja bem onde eles cairão e saia correndo. Daí é só entrar na carruagem e seguir viagem

Fase 2 - The Search for Dracula

Saca este espírito que sai do carinha? Pois bem, você pode encostar nele ou não. Escolha

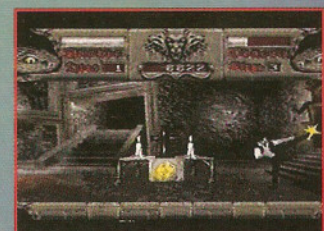
Não encoste na alma penada para ir pela Biblioteca. O lance perto dos livros é punk. O melhor é tentar evitar esta alternativa

Se relar nele, você evita a Biblioteca e vai pela ponte. Lá, derrube o segundo morcego e ganhe um livro, que é um Continue

Chefe pentelho. Bata e corra. Não fique perto de jeito nenhum. Se ele agarrá-lo pelo cabelo, um abraço

Fase 3 - Into the Dungeons

Animal! Sangue no chão, flechas em cima de você, foices balançando no teto. Oooooba!!!

Estas caveiras parecem estar dormindo, mas levantam para tentar decepá-lo. Sacanas, né?

Chefe-coxinha. Cole nele, no canto direito da tela, e dê chutes altos. Moleza

ESTE É O SABOR.

Depois de SF 2 Special Champion Edition e Mortal Kombat, mais um game de luta animalesco aterrissa no seu Mega Drive. Cortesia da Konami, Tournament Fighters traz as Tartarugas Ninja mais poderosas do que nunca. Raphael, Donatello, Michelangelo, Leonardo e quatro outros lutadores se degladiam em rounds de pancadaria explícita. Com cenários "maravilindos" e resposta perfeita, TMNT Tournament Fighters é um prato cheio para quem se amarra em games de luta. Ah, fique esperto. Apesar do nome, as versões para Mega e Super NES são totalmente diferentes. E animais!

Interferência na TV

Raphael está vendo seu desenho preferido quando a estação sai do ar. Ele não entende nada, assim como seus três melhores amigos. Poucos segundos depois, a explicação. O vilão Krang aparece na telinha. Ele diz que seqüestrou Splinter, o mestre das Tartarugas Ninja. E que, para tornar a ver o amado mestre, eles precisam ir até a Dimensão X. A imagem de Krang dura poucos segundos. Em seguida, os quatro clones das tartarugas surgem na telinha e logo somem.

Leonardo, Raphael, Donatello e Michelangelo ficam loucos da vida. E resolvem ir atrás do sacana. Para ajudá-los, eles chamam quatro amigos: Casey Jones, Ray Fillet, Sisyphus e a garota April O'Neil.

CONHECENDO A DIMENSÃO X

Cada inimigo vive num planeta da Dimensão X. Como os chefes ficam em Ancient Planet e Technodrome, só dá pra escolher estas telas depois de bater os oito clones.

Opte por um destes oito planetas como palco de sua luta. Saque só

Spaceship

Uma nave encalhada na galáxia. Você enfrenta o clone de April

Ice Planet

Um lugar lindo, cheio de geleiras. Inimigo: Casey cover

Três modos de jogo

As tartarugas lutam contra seus clones em oito fases para depois enfrentar os chefões. Isto acontece no modo 1 Player. Para encarar umas lutinhas normais, opte pelo modo 2 Players. Quando você ficar fera, tente o Tournament. Para se sagrar campeoníssimo, você precisa ganhar 88 lutas seguidas, sem perder nenhuma. Detalhe: a sua barra de energia não é recarregada após cada batalha. Alguém aí se habilita?

REPLAY ESPERTO

Se você quiser rever o finalzinho de uma luta, tudo bem. Um replay esperto mostra o final do combate, em ritmo acelerado, em câmera lenta ou até quadro a quadro. Só pra você sacar o que rolou e poder aperfeiçoar suas habilidades. Legal, né?

Não aperte Start se quiser ver o final da luta. Aperte A para velocidade normal, C para quadro a quadro e segure C para ficar com câmera lenta

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS / Konami

Luta — 1 ou 2 jogadores — 16 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

E POR FALAR EM TREINO...

Escolha o Practice Mode para sapear golpes e seqüências antes de partir para uma luta de verdade. Não vá decepcionar, OK?

TOURNAMENT: SÓ PARA FERAS

Coisa de louco! Você tem apenas uma barra de energia, não-recarregável. E precisa ganhar 88 lutas, 11 contra cada um dos oito personagens

Bio Planet

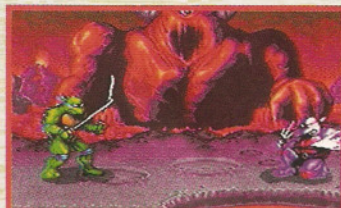
O clone de Leo vive num lugar formado por células gigantes e disformes

Mirage Planet

Não dá pra distinguir as coisas vivas das mortas. Mich cover é o inimigo

Futuristic City Planet

A cidade do futuro é governada pelo clone de Donatello

Magma Ocean Planet

Muita lava e vulcões em erupção. O clone de Raphael manda no pedaço

Ocean Planet

A terra de vastos oceanos é a casa do clone de Ray Fillet

Jungle Planet

O clone de Sisyphus o espera na mata cerrada

Ancient Planet

Dinossauros vagam numa boa. Chefe Triceraton o aguarda ansioso

Technodrome

Uma arena construída e controlada por Krang e seu robô sacana

TARTARUGAS EM AÇÃO

GROUND SWELL

Magia: ↓ ↙ ← + soco

ROLLING CUTTER 1

Girada: ↓ ↘ → + chute

ROLLING CUTTER 2

Pule e detone: ↓ ↘ → + chute

JUMPING STUD

Uppercut: → ↓ ↙ + soco

HURRICANE

Magia: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

CHOPPER CHUKER

Helicóptero: ↓ 2s ↑ + soco

FLYING TACKLE

Corridinha: ↓ 2s → + chute

TODOS OS GOLPES PODEM SER DADOS COM SOCO OU CHUTE. SÓ A INTENSIDADE VARIA. PARA DAR SOCOS E CHUTES MAIS PODEROSOS, ATAQUE COM A AJUDA DO DIRECIONAL

Donatello

VACUUM WAVE

Magia: ← 2s, → + soco

ROTO BO

Ataque diagonal: ↓ 2s , ↑ + soco

BLUR ATTACK

Ataque rápido: → ← → + soco

Raphael

SAI SLASH

Magia: ↓ ↘ → + soco

SPARK PLUG

Ataque diagonal: ↓ 2s ↑ + soco

POWER DRILL

Girada: ↓ ↙ ← + soco

AIR POWER DRILL

Girada no alto: pule, ↓ ↙ ← + soco

LOS QUATRO AMIGOS

CASEY JONES

REBOUNDER

Rebatedor: → ↘ ↓ ↙ ← + soco

STICK LARIAT

Ataque duplo: ↓ ↘ → + soco

LONG BOMB

Bomba: ↓ + C. Cuidado para não se atingir

APRIL O'NEIL

NINJA CLAW

Magia: botão de soco rapidinho

NINJA ATTACK

Ataque aéreo: ↓ 2s ↑ + chute

BACK DIVE ELBOW

Ombrada aérea: ↓ ↙ ← + chute

RAY FILLET

SONIC WAVE

Magia: ← ↙ ↓ ↘ → + soco

MANTA PRESS

Pulo na cabeça: ↓ 2s ↑ + chute

HEAD BUTT

Cabeçada: ← 2s → + soco

SISYPHUS

BEETLE JUICE

Magia: ↓ ↘ → + soco

BEETLE FLASH

Girada de braços: botão de soco rapidi-nho

HOVER HORN

Uppercut: ← 2s → + soco

DETONANDO OS CHEFES

Triceraton é bem sacana. Nem pense em deixar o primeiro chefe chegar perto

Krang e seu capanga robótico são uns chatos. Voadoras e magias são bem-vindas

Último chefe. Será a Chun-Li? Desvie e dê o bote no momento certo

Histórias de tartaruga

Que papo é este que tartaruga é um bicho lerdo e fracote? Sai fora. As Tartarugas Ninja são os répteis mais espertos, rápidos e sacanas do planeta. Estes seres verdes apareceram pela primeira vez em quadrinhos underground xerocados. Elas eram punk mesmo. Decepavam inocentes, estrangulavam a mãe no almoço de domingo e infernizavam a vida de todo mundo. O lance era totalmente anárquico.

Até que um poderoso editor de quadrinhos percebeu o potencial comercial dos bichos e tornou a coisa mais leve. Leonardo, Donatello, Raphael e Michelangelo viraram quatro bons sujeitos. Malvados, sim. Mas de boa índole. Até que não ficou de todo mau...

Quem lê a revista Contigo! tem um SUPERTESOURO nas mãos.

CONCORRA. VOCÊ PODE GANHAR TODA SEMANA!

Se ler a revista *Contigo!* já é gostoso, participar do SUPERTESOURO é demais. Uma novidade que está agitando o Brasil e já virou mania nacional. Por isso, participe você também conferindo os números do seu cartão toda semana nas páginas da revista *Contigo!* Você pode ganhar prêmios sensacionais como eletrodomésticos, carros importados, móveis, relógios e muito mais. Concorra. Você vai adorar!

TODA SEMANA NAS BANCAS

Euromeeting Int. Europrint 1993 © Nº Cert. Aut. R.F. 01/00/175/93

G&K

TENHA SEU CARTÃO SEMPRE COM VOCÊ.
ELE VALE PRÊMIOS ATÉ MARÇO DE 94!

PINK GOES TO HOLLYWOOD / TecMagik

Ação	8 Mega	1 jogador

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Ufa! A espera foi longa. Afinal, desde maio a gente estava esperando o game prometido pela softhouse TecMagik. E só agora, colando no Natal, pinta a pantera mais malandra e preguiçosa dos desenhos animados. E ela veio até com giradinha do rabo,aquele olhar safadinho e a famosa música do cinema: Taran-taran-taran-taran-taran.......Um game pra quem quer descontraír.

A Pantera resolveu conhecer o mundo do cinema e dar um rolê em Hollywood. Pink Panther entra em muitos estúdios e precisa encontrar a saída. Para entrar nas fases, você sempre passa por um cenário principal e depois por um estúdio cheio de holofotes, que esconde as portas. Fuce bastante! São três níveis de dificuldade. Debulhamos no modo Normal, que tem sete fases com algumas subfases. Damos até o final.

CASTELO ASSOMBRADO

Nada de tão horripilante assim. Enfrente morceguinhos, corcundas e frankensteins. Há também as passagens secretas nas estantes. Aperte o Direcional pra cima na frente delas.

Não passe nenhuma estante. A saída esta numa delas

Não marque bobeira: os lustres caem na maior. Dê a corridinha

Vá fuçando pra encontrar itens. Use o tapete na cabine

Olha aí o escudo. Este item faz você sair mais rápido do castelo

Vá para a parte de cima subindo pelas árvores. Logo pinta a saída

ITENS

ELES SERVEM PARA AJUDAR A PANTERA. MAS NEM TODOS ESTÃO EM TODAS AS FASES.

- **CABINE** - possibilita usar o tapete, escada e guarda-chuva
- **PLACA DE STOP** - paralisa inimigos
- **BRITADEIRA** - destrói inimigos
- **ESTRELINHAS** - pontos
- **CORAÇÃO** - repõe energia
- **CARINHA DA PANTERA** - vida extra
- **ESCADA** - faz pontes
- **GUARDA - CHUVA** - voar
- **TAPETE** - transportar
- **ESCUDO** - Invencibilidade

ABRINDO A GELADEIRA

O lance aqui é fugir do ataque das comidas. Porém o mais difícil é sair do frango. Uma dica é atravessar o lamaçal do interior do bicho. Aparecendo a cabine mágica, use o tapete para encontrar a saída.

Veja só a cara de susto da Pantera! Esta bolha também serve como transporte

Faça a fase por baixo para acumular vidas, morrendo e voltando. Será mais fácil pra enfrentar os ossos que saem e espetam

Dê socos na cabeça do chefe submarino depois que ele soltar torpedinhos

Aí estão eles. É preciso muita manha pra passar. Pule quando ainda estiverem pra fora

Chega de geladeira. Vá correndo pelos blocos de gelo até a saída

Ainda na geladeira, entre na jarra de limonada. Estes tubos levam você para dar umas voltas

FAÇA A CORRIDINHA DA PANTERA COM DOIS TOQUES NO DIRECIONAL

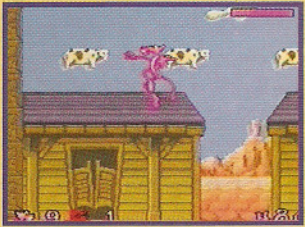
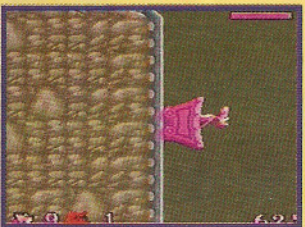
MEGA

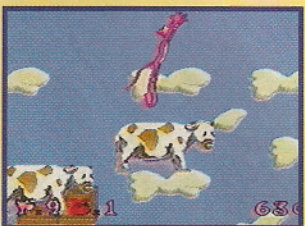
COMANDOS

A	Pulo
B	Soco com luva
C	Pegar itens

MUITAS FASES NÃO TÊM CHEFE. O LANCE É APENAS ENCONTRAR A SAÍDA

VACAS VOADORAS

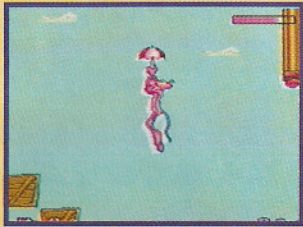
Pink Panther resolve encarar o Velho Oeste e dá voltas entrando e saindo pelas portas das antigas casas.

Vá primeiro pelos telhados e acumule itens. Procure a entrada da mina na parte inferior

Utilize os carrinhos das minas com cuidado. Se você não pular fora no momento certo, morre

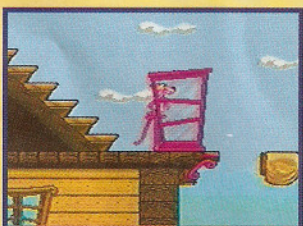
Esta britadeira vai ajudá-lo a acabar com seus inimigos. Os mineiros estão fritos

Chegando à saída, pegue caronas nas vacas, mas só quando elas pararem de piscar

De volta ao chão, entre em todas as casas na seqüência. Assim, você volta à mina e sai da fase

O NAVIO DA GARRAFA

De volta à tela inicial, a Pantera procura mais aventuras. Entre na garrafa. Um navio pirata o aguarda.

Não entre no navio. Vá pela água, com cuidado, para pegar o guarda-chuva. Volte também pela água

Use o guarda-chuva para subir, solte o A e caia novamente no navio

Procure o escudo à sua esquerda e saia correndo pela escadaria. Detone inimigos e pegue o item escada

Use a escada na cabine. No mastro, você enfrentará o chefe-pirata

Eis aí o perigo dos sete mares. Soque à vontade. A mãozinha vai indicar a saída

O TELHADO

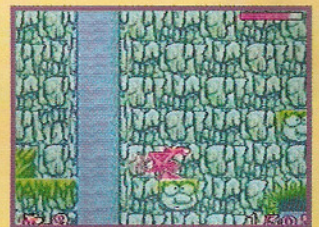
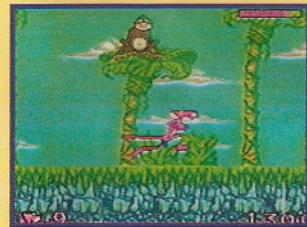
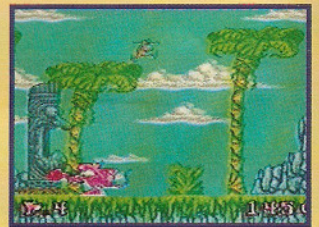
Cenário novo, mas o pique é o mesmo. Acumule itens, energia e pontos e vá em busca da saída. Você entra nesta fase pelo quadro do cenário principal.

A mola ajuda você a subir nos telhados para atingir as nuvens

Esta Pink Panther faz de tudo. Anda até em fio de alta tensão. Cuidado

Uma boa é usar esta cama elástica para chegar até a saída. Sem mistérios

SELVA DE PEDRA

Para uma Pantera urbana, nada melhor que retornar às origens. Esta floresta está com tudo. Vai pintar uma bocona nos muros de pedra. Use a escada nesta hora e você será transportado para a parte de baixo. Acumule pontos.

Você vai precisar da escada. Use os cipós e pedras para caminhar e encontrá-la

Cuidado com os macacos que atiram cocos. As cascas de bananas fazem você cair e perder energia

Ídolo de pedra. Fique bem perto dando socos e detonando os canibaizinhos que o chefe solta

PANTERA HOOD

A Pantera Cor-de-Rosa está nos domínios de Robin Hood e tem de enfrentar arqueiros com cara de sonâmbulo para chegar à saída. Como ela entrou lá? Dentro do livro do cenário principal.

Encontre a escada. Você precisará dela para atravessar o rio

Abaixe-se para fugir dos arqueiros e vá pulando de árvore em árvore

No castelo, você enfrenta este nobre senhor. Desvie das flechadas. Seja rápido e soque sem dó

WIMBLEDON / Sega Sports			
Esporte		1 a 4 jogadores	
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

WIMBLEDON

ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA: TADEU C. PEREIRA / AÇÃO GAMES

Atenção tenistas fanáticos! Suas horas de tédio terminaram! Acaba de sair Wimbledon, o game de tênis mais completo e realista já feito para o seu console. A Sega Sports concentrou esforços no que interessa: aproximar ao máximo o que rola na telinha dos campeonatos reais. Os sons estão um arraso e os gráficos estão legais, sem as frescurinhas comuns de outros jogos que atrapalham a jogabilidade e a competição – as duas coisas essenciais num game de esporte.

ATÉ QUATRO JOGADORES

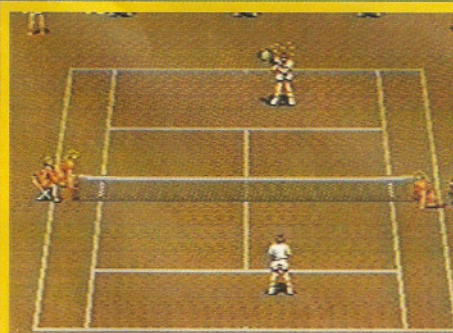
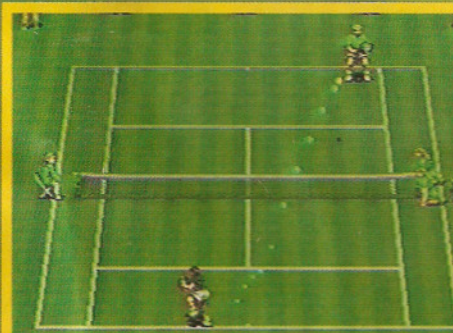
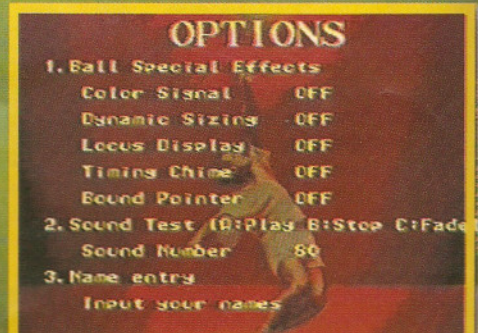
O jogo é inspirado no mais tradicional torneio do mundo: o de Wimbledon, na Inglaterra, onde os gigantes do tênis disputam prêmios milionários. E é o primeiro game para até quatro pessoas jogarem em duplas. Você precisará de um adaptador para quatro joysticks, mas a competição se tornará animal! Se faltarem jogadores, o computador assume lugares para completar as duplas.

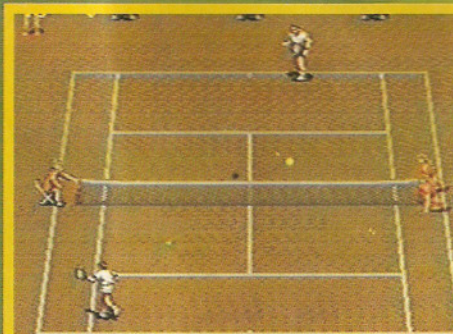
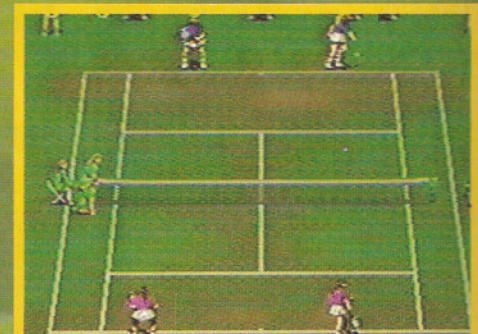
MAIS OPÇÕES

Wimbledon traz nove níveis de dificuldade e você pode optar entre controle manual ou semi-automático dos tenistas. A visão de quadra é sempre a mesma, mas dá para escolher entre 24 atletas, o piso (saibro, grama e sintética), o número de sets por jogo e usar passwords nos torneios. Por fim, o game traz a opção Locus Display, que mostra a trajetória da bola antes de cair. É até covardia!

COMANDOS

Para sacar, aperte o botão para levantar a bola e outra vez para bater

A- Bola fraca	B- Bola média	C- Bola forte

Uuuhh! Cuidado para não levar uma bolada no meio das pernas. Além de dolorido, é a maior vergonha diante da galera!

O "Locus Display" permite ver a trajetória da bola antes dela cair. Só cego para errar!

Para facilitar sua vida, o jogo pode indicar a hora certa para bater (Color Signal e Timming Chime) e até onde a bola vai cair (Bound Pointer)

Você pode escolher entre 24 tenistas. Uma tabela mostra as características de cada um: se é canhoto, forte etc

Seu saque pode ser imbatível. Se o oponente entrar na quadra antes do lançamento, mande um saque forte para o lado oposto

As opções incluem tênis em duplas, para 4 jogadores. Um barato!

MEGA

MIG 29

Se você é fã de simuladores complexos, a Tec Toy está lançando o seu presente de Natal. Mig-29, que não fica devendo à versão original para computador ou a games como Wing Commander e Pilotwings. Só o esquema é manjadão: sua missão inclui destruir bases inimigas, abater aviões suspeitos ou resgatar reféns em áreas perigosas.

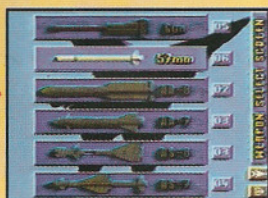
Sete visões de jogo

MIG-29/Domark	
Simulador	1 jogador
8 Mega	Lançamento Tec Toy

GRÁFICO | SOM | DESAFIO | DIVERSÃO

Os gráficos são demais! Sua visão pode ser de dentro ou de fora da nave. Há várias perspectivas: frontal, lateral dianteira, lateral traseira, dianteira e até da torre de comando. E as laterais podem ser tanto da direita quanto da esquerda. O resultado é um verdadeiro show de imagens que faz lembrar o simulador do Virtuality, aquele arcade de realidade virtual.

Você carrega várias armas para derrotar os inimigos. A AS-8, por exemplo, é teleguiada. As opções não param por aí. *Mig-29* é um verdadeiro universo. Como não poderia deixar de ser, é um game difícil pacas. Um jogo para ser degustado aos poucos. Se você se amarra em simuladores, divirta-se. Este é dos bons...

O comandante explica as missões. Ele dá um breve histórico dos últimos acontecimentos e delega tarefas

Estas são as suas armas. Escolha quantas você quer de cada uma. Mas não é festa: há um limite

Para levantar vôo, aperte ↑ + A e, na seqüência, aperte ↓ + A

O painel informa o que rola à sua volta. Fique ligado neste computador de bordo

Oriente-se pela sombra de seus inimigos. Assim fica mais fácil acertá-los

Acesse o mapa para poder planejar sua missão com mais inteligência

QUESTÃO DE PERSPECTIVA

Dê um look nestas visões. Animal!

OUT RUN 2019

Seleção de fases - Na tela de apresentação, aperte e segure A, B e C ao mesmo tempo e daí aperte Start.

JURASSIC PARK

Veja o final - Digite esta password para ver os créditos do jogo dos dinossauros: FREIHEIT

Códigos de Game Genie - Oba, detone numa boa!

Vidas Infinitas: BVDA-AA5G

Comece com Grant na Fase 13: AJMA-JA7G + 9TMA-KGFL + BTMA-JAFN

KING SALMON

Passwords - Difícil a pescaria? Então vá direto para fases bem adiantadas.

Fase 47: GJJQWCQWLJ

Fase 61: NJHFVXRSLY

Fase 73: ZHGVWRQDXN

Fase 79: RTWJZCCFHF

PIT-FIGHTER

Tela de opções secreta - Aguarde a tela de abertura e daí aperte A, B e C ao mesmo tempo. Quando a tela de opções aparecer, você poderá escolher o nível de dificuldade, detonar um Practice Mode ou se deliciar com o Sound Test.

FATAL FURY

Códigos para Game Genie - Invencibilidade depois de levar uma porrada no modo 1 Player: C4TA-AAG8

Jogar computador de qualquer lugar: ANGT-BBGC

NIGHT TRAP CD

Cenas secretas - Depois de acabar o game, no final dos créditos, aperte e segure ↑ e aperte o botão A cinco vezes seguidas. Em vez de rolar um fade out, uma nova imagem, chamada "The Annals of Digital Pictures" pintará na tela. Você verá um monte de executivos assistindo a um preview do conceito original de Night Trap, de 1986! Só chegando ao final, você vê esta maluquice toda.

E aí, galera! Rachando a cuca para achar as esmeraldas deste game animal? Na edição passada você ficou sabendo como chegar até a última fase de Sonic Chaos. Só que não dá pra ver o final sem ter as cinco belas esmeraldas. Então leia com atenção para descobrir como pegar as cinco pedras coloridas. Nunca é demais lembrar que só dá pra pegar as esmeraldas jogando com Sonic. Tails é uma raposa simpática, mas nem rola. Pau na máquina!

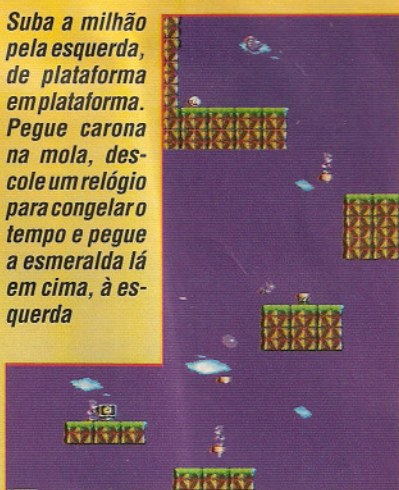
ILUSTRAÇÃO ELETRÔNICA TADEU C. PEREIRA/AÇÃO GAMES

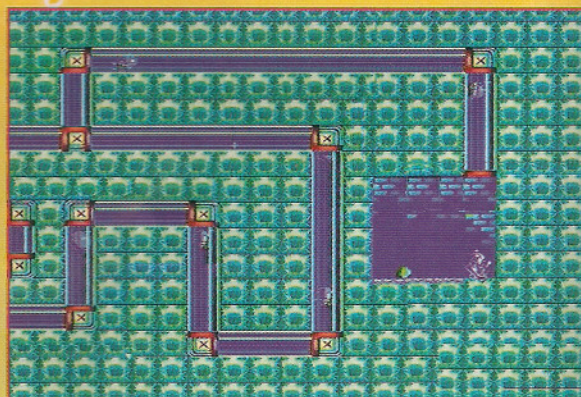
FASES DE BÔNUS

Há cinco fases de bônus no game, uma para cada esmeralda. Elas pintam sempre que você junta 100 argolas numa mesma fase. Tente coletar as cem moedas nas primeiras fases: é muito mais fácil. Depois as argolas ficam contadas e o trampo aumenta ou fica impossível. Fique por dentro de todas as cinco fases de bônus, na ordem que elas aparecem no jogo. Só um toque: não importa quando você entra nas fases de bônus, se na primeira ou na terceira fase. A ordem delas é sempre a mesma.

BÔNUS 1

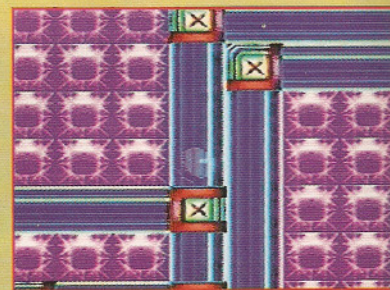
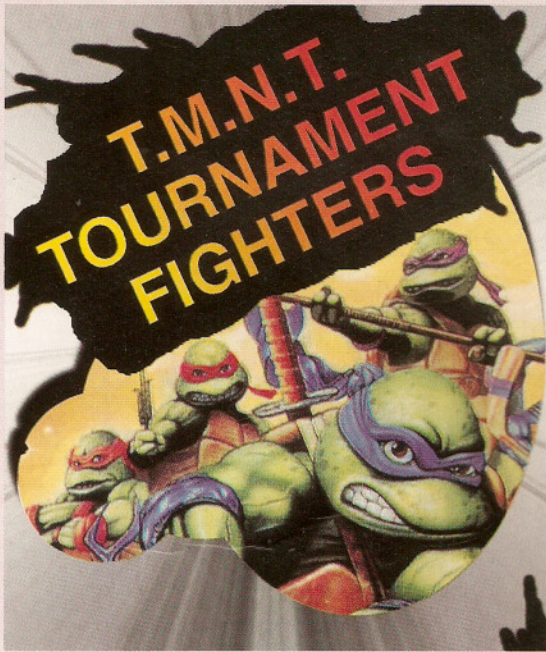
Pegue o jatinho e vá voando pelo centro da tela. A esmeralda fica no final da tela

BÔNUS 2

Suba a milhão pela esquerda, de plataforma em plataforma. Pegue carona na mola, descole um relógio para congelar o tempo e pegue a esmeralda lá em cima, à esquerda

BÔNUS 3

Vá o mais rápido que puder para ser levado pelos tubos. Neste ponto indicado na foto, aperte ↑ e pegue a esmeralda verde

BÔNUS 4

Pegue o jatinho e vá a mil por hora, bem por cima. Destrua os bloquinhos e, na seqüência, pegue o segundo jato. No final da tela, você verá que é impossível pular para pegar a esmeralda lá no alto. Volte um pouco, descole mais um jatinho e vá atrás da bichana

BÔNUS 5

Que labirinto infernal! Cadê a esmeralda? Bem, esta fica por conta de vocês, senão o jogo perde a graça. Boa sorte! Não será fácil

Não é só de Super NES e Mega Drive que vivem as Tartarugas Ninja. Nesta versão para Nintendo, o vilão Shredder também desafia Raphael, Donatello, Leonardo e Michelangelo para uma luta nas ruas. Elas encaram o desafio, junto com os amigos Casey Jones e Hot Head, que entram no jogo ansiosos por muita pancadaria. Por isso, escolha seu personagem e...Cowabonga!

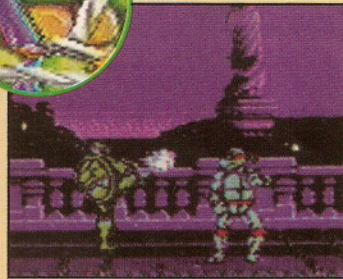
Opções e jogadas

O game é para um ou dois jogadores e você tem quatro modos de jogo. No Normal para 1 ou 2 jogadores, você vence na melhor de três. No Tournament (campeonato), como nas versões para Mega e SNES, você enfrenta vários lutadores antes de se sagrar campeão.

Os comandos do game são fáceis, a jogabilidade é boa e o som até que ficou legal. O problema é que os personagens ficaram pequenos na tela e os gráficos têm poucos detalhes. Mas a diversão e o desafio estão da hora! Aqui na revista, a gente sabe que está difícil encontrar cartucho novo de NES nas locadoras. Mas quem sabe as tartarugas não aparecem no seu pedaço.

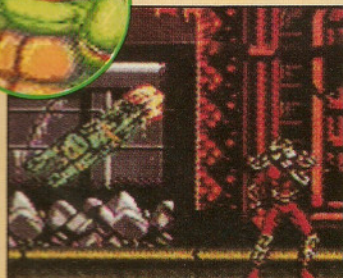
NO MODO STORY, QUEBRE AS PAREDES PARA CONSEGUIR MUITOS PONTOS

PEGUE TODAS AS BOLAS DE FOGO PARA DETONAR OS VILÕES

LEONARDO

Tem poder médio. Para dar seu chute giratório de tufão, aperte ↓ para acumular energia e, então, ↙, ← e A

RAPHAEL

É extremamente poderoso. Sua voadora de parafuso é acionada apertando ← para acumular energia, → e B

MICHELANGELO

Consegue dar saltos altos, mas tem defesa fraca. Para dar o chute de Canguru, aperte: ↙ para acumular energia e, então, → e A (no alto) ou B (embaixo)

DONATELLO

Tem um ataque fracote. Faça o seu golpe de calcanhar apertando ↓ para acumular energia, aí ↑ e A

CASEY JONES

Um bom atacante, mas é vulnerável aos golpes especiais dos oponentes. O seu chute em cambalhota é feito apertando ↓ para acumular energia, aí ↑ e B

HOT HEAD

É muito lerdo, mas tem força inigualável. Para soltar o bafo de fogo, aperte em seqüência ↓ ↘ → e A

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES – Tournament Fighters / Konami

Luta — 1 ou 2 jogadores — 2 Mega

GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

SHREDDER

Tem grande velocidade e um ataque assombroso. Aperte → ↘ ↓ e B para usar o ataque bomba

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE / ICOM			
Raciocínio	CD		1 jogador
GRÁFICO	SOM	DESAFIO	DIVERSÃO

Sherlock Holmes Consulting Detective

Elementar meu caro Watson! Sherlock Holmes, o detetive mais famoso do globo, saiu direto dos livros de suspense de Conan Doyle para o CD-ROM de seu PC. Prepare-se para gastar horas e mais horas na frente do monitor tentando solucionar crimes misteriosos. Sherlock Holmes Consulting Detective (SHCD) foi um dos primeiros games a sair no formato CD. Fez tanto sucesso que a ICOM já lançou mais três volumes. AÇÃO GAMES traz para você o jogo original, também chamado de primeiro volume. São três histórias intrigantes para você solucionar: A Maldição da Múmia, O Caso da Assassina Misteriosa e O Caso do Soldadinho de Chumbo. Mais Sherlock Holmes, impossível.

Baker Street

Logo no início do jogo, Holmes o apresentará à galera de Baker Street. São dois grupos de pessoas. Os "regulares" são químicos, investigadores, jornalistas etc. Já o grupo dos "irregulares" é composto por jovens que são "os olhos e os ouvidos das ruas". Preste bastante atenção nestes outsiders: eles são a sua melhor fonte de informações.

Durante as investigações você encontrará suspeitos, testemunhas, homens e mulheres misteriosos, lunáticos e outros tipos característicos dos livros de Conan Doyle. É através deste verdadeiro mosaico humano que você decifra os enigmas. Ao cruzar com uma das pessoas do caso, um rápido filme ilustra o encontro. Preste muita atenção nos detalhes dos filmes. Afinal, para resolver um mistério você deve ser intuitivo, detalhista, observador. Tudo para acertar nas deduções.

Interface simples

SHCD é fácil de jogar. A interface é do tipo point-and-click, com acesso exclusivo pelo mouse. São apenas oito ícones. Mesmo assim, o game é difícil pacas! A solução dos mistérios depende de detalhes quase imperceptíveis. Muitas vezes o jogo apresenta fatos que complicam a trama e não pistas que ajudam a resolver o caso. Fique esperto para não ser enganado.

Vá à corte depois de coletar as principais informações. O juiz lhe fará perguntas minuciosas sobre o caso e suas respostas devem ser precisas. Um único erro e você volta a campo para coletar mais pistas. Não entre em pânico. Algumas questões são do tipo teste múltipla escolha, como no Vestibular. Se você acertar TODAS as perguntas, o Juiz dará o caso por encerrado. E você então ouvirá da boca do próprio Sherlock Holmes a explicação definitiva para o caso. Elementar, meu caro Watson.

TRÊS HISTÓRIAS CAVERNOSAS

The Mummy's Curse (A Maldição da Múmia) - Saiu no The Times: uma múmia egípcia cometeu vários assassinatos. Seriam as mortes fruto de uma maldição ou apenas uma válvula de escape para encobrir algo maior?

The Case of the Mystified Murderess (O Caso da Assassina Misteriosa) - Duas irmãs. Uma bonita. A outra quieta e simples. A rivalidade entre elas pode ter levado ao assassinato de um belo jovem? Inveja ou ganância?

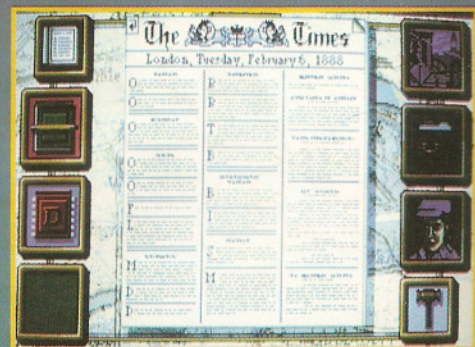
The Case of the Tin Soldier (O Caso do Soldado de Chumbo) - Waterloo, 1815. Um general reformado é morto, uma jóia especial é roubada e o trono começa a ser cobiçado. O enigma é: quem matou o General Armstead? Quais seus reais motivos?

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

PC AT 286 12 MHz, com CD-ROM e placa de som compatível e monitor VGA

SHCD está disponível também para Macintosh. Para rodá-lo, você precisa de um modelo LC (68020 CPU) com monitor de 256 cores e CD-ROM

Estes são os 11 "Regulars" da Baker Street. Aqui você recebe informações sobre eles

Escolha alguém do Directory ou do Notebook. Desta forma você acessa as Carruagens, onde rola um filme do encontro de Holmes com esta pessoa. Fique de olhos bem atentos. Os detalhes são importantíssimos

The Times é "a" fonte. Durante o jogo, você encontra oito edições do diário. Cada jornal é de um dia diferente. Não marque bobeira: todos fornecem informações importantes para você desvendar os mistérios

PC

A REVOLUÇÃO DO CD

É a primeira vez que AÇÃO GAMES traz um game que só roda em CD-ROM. Antes tarde do que nunca! Há mais de um ano que os jogos em CD fazem a cabeça da galera nos States. Não é pra menos. As possibilidades do CD são fantásticas. Como um disquinho pode armazenar mais de 500 Mega de informações, os games ganharam em qualidade.

Som impecável, imagens digitalizadas, animações de tirar o fôlego: os jogos em CD parecem cinema. Coisa de louco. Sherlock Holmes Consulting Detective é um bom exemplo desta nova era dos games para PC. Um jogo complexo e até meio "cabeça", de interface simples e excelente qualidade gráfica e sonora.

Para entrar no maravilhoso mundo dos games em CD, você precisa incrementar o seu micro. Um drive de CD-ROM e uma bela placa de som é o mínimo que você precisa. A melhor opção é adquirir um kit multimídia, com CD-ROM, placa de som, caixas acústicas e alguns programas. Se você quiser embarcar nesta viagem, fique esperto. Pesquise bastante antes de comprar seu CD-ROM. Os preços estão em queda e variam muito de loja para loja.

Os arquivos de Holmes apresentam o passado das pessoas envolvidas nos casos

Os Irregulares são os "olhos e ouvidos das ruas". Peça informações sobre boatos e rumores

Para resolver os casos, você precisa responder corretamente às perguntas do Juiz

Você já deve estar com os dedos calejados de tanto jogar Super Street Fighter 2, pois esta máquina é maravilhosa e deu pra sacar tudo sobre os personagens novos na edição 48. Agora, damos outros golpes dos novos lutadores e golpes novos de Zangief, Chun Li, Balrog e Sagat. Na próxima edição tem mais.

ZANGIEF

Zangief melhorou! Ganhou dois pilões novos. Mas, pra compensar, seu pilão triplo está totalmente vulnerável, ficando bem pior. Suas velocidade e força não variaram. Zangief continua forte, porém, pesado.

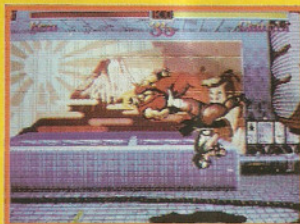
Flying Power Bomb - → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + C

Atomic Suplex - perto do inimigo, → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + C

Não faça o pilão triplo (Spinning Pile Driver) de longe, pois Zangief se enbanana todo e leva altas bufas

CHUN LI

Chun Li não mudou muito. Tem um novo chute e sua magia perdeu em alcance, pois agora não corre a tela toda. Mas Chun Li está mais sensual: pra competir com Cammy, ela arrebita o traseiro enquanto solta as magias.

Kikouken - ← 2 s, → + S

Spinning Bird Kick - ↓ 2s, ↑ + C

Chest Flip Kick - perto do adversário, aperte CM. Agora, este golpe acerta o inimigo duas vezes seguidas

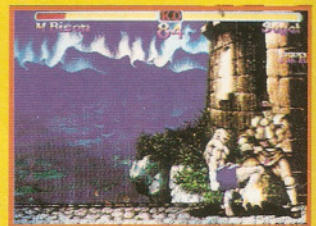
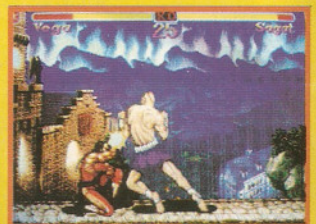
BALROG

Balrog, o boxeador, está com um monte de novos socos que não passam simplesmente de animação. Mas ele ganhou um golpe para se defender de magias e socar inimigos que vem por cima: Buffalo Head Butt.

O Dash Punch (← 2s, → + S) está mais fulminante, pois derruba o adversário na hora

Buffalo Head Butt - ↓ 2s, ↑ + S

SAGAT

Não mudou quase nada em Sagat, o principal inimigo de Ryu, exceto as animações das cacetadas. Mas Sagat continua forte e burro. Uma pena não terem mexido nele, pois Sagat é um dos personagens mais queridos.

Olha como ficou a joelhada (↓ ↘ → ↗ ↑ + C) de Sagat com esta nova animação

O Tigger Uppercut (→ ↓ ↘ + S) continua vulnerável pacas

COMANDOS

As setas direcionais valem com o seu lutador à esquerda

S	Qualquer botão de soco	SFR	Soco fraco
C	Qualquer botão de chute	CFO	Chute forte
SFO	Soco forte	CM	Chute médio
SM	Soco médio	CFR	Chute fraco

FEI LONG

Fei Long segue o estilo Bruce Lee e é um cara todo convencido. É rápido e forte, mas não possui nenhuma magia.

Shienkyaku - → ↓ ↘ + C

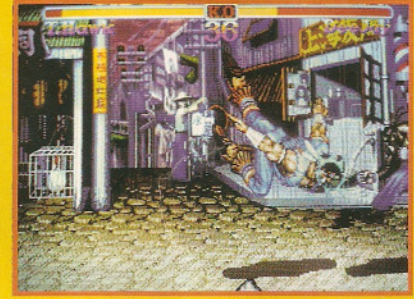
Rekaken - ↓ ↘ → + S. Acerte este golpe três vezes seguidas e detone a energia do adversário

NO JAPÃO, ESTÃO ROLANDO ALTOS CAMPEONATOS DESTE ARCADE, EM QUE PODEM JOGAR ATÉ OITO JOGADORES SIMULTANEAMENTE, BASTANDO "LINCAR" QUATRO MÁQUINAS. É O MAIOR DELÍRIO! SERÁ QUE ESSE LANCE VAI ROLAR POR AQUI TAMBÉM?

THUNDER HAWK

Este índio grandalhão detesta mentiras e brigas. T. Hawk é lerdão, mas é bastante forte. Lembra Zangief.

Mexican Typoon - → ↘ ↓ ↙ ← ↖ ↑ ↗ → + S

Tomahawk Buster - → ↓ ↘ + S

Condor Dive - Durante o salto, aperte os três botões de soco

CAMMY

É a personagem mais gata que já pintou no mundo dos videogames. Cammy não é muito forte, mas tem rapidez e charme pra dar e vender.

Thrust Kick - → ↓ ↘ + C

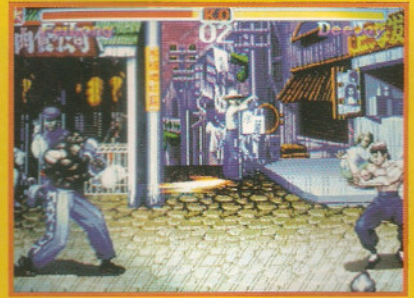
Spin Knuckle - ← ↙ ↓ ↘ → + S

Cannon Drill - ↓ ↘ → + C

DEE JAY

O jamaicano Dee Jay é um baita crioulo boa pinta. Ele é razoavelmente forte, curte um reggae e é bastante rápido.

Machine Gun Upper - ↓ 2s, ↑ + S repetidamente

Double Rolling Sobatt - ← 2s, → + C

Max Out - ← 2s, → + S

EXTRAPOLANTE!

A revista AÇÃO GAMES chega ao número

50

e quem fatura é você.

NA PRÓXIMA EDIÇÃO, AÇÃO GAMES VEM COM UM

CHAVEIRO JOYSTICK DO SuperNES GRÁTIS!

UM PRESENTÃO DE ARREPIAR!
FIQUE LIGADO!

AÇÃO GAMES

EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor-Gerente: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor Assistente: Roberto Guimarães
Diagramadores: Claudio Santos Albuquerque, João Ailton Oliveira Andrade
Assistente de Redação: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte - Iusse José Filho, Simone Zucas. **Revisão** - Suzete Stimpel. **Ilustração** - Sérgio Carreiras. **Designer Gráfico** - Tadeu Cerqueira Pereira. **Consultores** - Ângelo Ishi, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ioiô e Wagner P. Hernandez. **Texto** - André Bueno, Ivan David Silva, Suzete Stimpel. **Tradutor** - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. **Fotos** - Ivan Carneiro

PUBLICIDADE

Diretor de Publicidade: Claudio Santos
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Nilo Galdeano Bastos, Ricardo Santos
Gerente: Alaôr Machado
Contatos: Marcelo Cataldi, Nádia Lappas, Reginaldo Andrade
Marketing Publicitário: Denise Terranova
Coordenadores: Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares

COMERCIAL

Diretora: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Planejamento e Controle: Ariovaldo Carrera Dias
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Operações Editoriais: Rossane Gonçalves Costa
Diretora Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

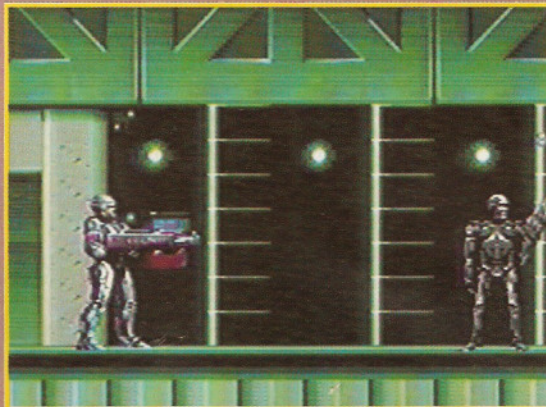
Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **49,** dezembro de 1993. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - grupos 1534/35 - Centro - CEP 20020-080, tel: (021) 532-0313 (PABX), fax: (021) 532-1486, CP 4816. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP. **Serviço ao assinante:** tel. (011) 823-9222

ANER

Fotolito: Proposta Editorial Ltda.
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

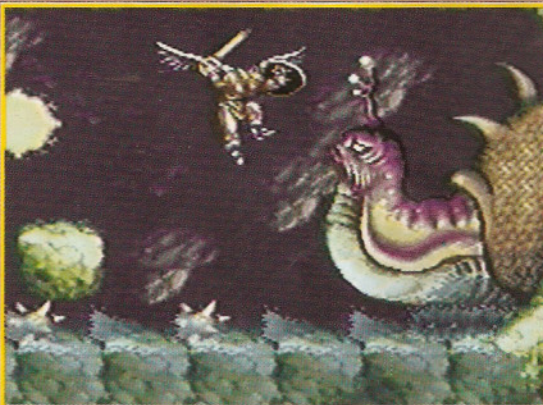
AÇÃO GAMES Nº 50

DEMAIS! SAQUE SÓ

SUPER NES & MEGA
ROBOCOP X TERMINATOR

Computadores dominam a Terra. Você é Robocop e deve salvar a humanidade, destruindo a Skynet. Muita ação num game animalesco!!!

MEGA
ETERNAL CHAMPIONS

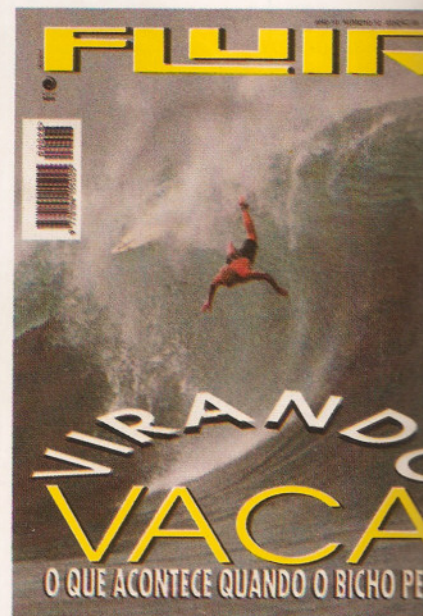
A Sega detonou. São 24 Mega de cenários lindos, som massa e golpes do além. É ver para crer!

SUPER NES
ACTRAISER 2

Bonito e difícil. Uma das continuações mais esperadas do ano. Jogaço!

MASTER
A TURMA DA MÔNICA: O RESGATE

Mônica, Cebolinha, Magali, Chico Bento, Anjinho e Bidu lutam contra o Capitão Feio. Um game bem legal, com textos em português

E MAIS
UM SUPERCHAVEIRO DE BRINDE
PRA VOCÊ

AÇÃO GAMES:
PRA QUEM FAZ CALOS NO DEDÃO

IRRESI

SUPER PRO

Nenhum outro resiste aos recursos do SUPER PRO. As chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo, a chave seletora de slow-motion e design ergonomico, com total encaixe para as mãos, fazem do SUPER PRO o joystick mais completo e irresistível do mercado. A galera que se cuide.

COMPATÍVEL COM:
SUPER NES*/ SUPER FAMICOM*

SUPER PRO - 2

Se o seu Mega Drive falasse, ele pediria o SUPER PRO - 2. Além dos controles originais, o SUPER PRO - 2 tem botão de disparo A+B; 2 botões laterais programáveis em A,B ou C; 3 chaves seletoras de turbo e auto-fire com 2 velocidades para os botões A, B e C; além da exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos. Tem também chave seletora de slow-motion e botão pause.*

COMPATÍVEL COM:
MEGA DRIVE*

TPC-1

Para Dynavision 2 e 3

TPC-2

Para Mega Drive e Genesis**

TPC-3

Para Phantom System, Hi-Top Game* e Turbo Game**

TPC-4

Para Master System e Atari**

TPC-5

Para SNES e Superfamicom**

TPC-6

Para Nintendo Americano (NES)*

* Marcas registradas de terceiros não representados e sem vínculo comercial com a Dynacom.

A DYNACOM APRESENTA:

ASAS INDOMÁVEIS

Seu game está na mira dos ASAS INDOMÁVEIS DYNACOM, a mais moderna e completa linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPCs 1, 2, 3, 4, 5 e 6 são as armas ideais para você mandar tudo pelos ares: são firmes e confortáveis com seu design anatômico e têm Turbo ao alcance da mão. Além disso, vêm com mini-manche removível como nos caças americanos. Dá só uma olhadinha!

TPC-1 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B, A + B e Slow-Motion;
TPC-2 tem turbo automático separado para os botões A, B, e C e Slow-Motion;
TPC-3 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion;
TPC-4 tem botões A, B e A + B e dois tipos de velocidade turbo: 5 tiros/seg. e 10 tiros/seg.
TPC-5 tem botões A, B, X, Y, R e L e Turbo Total para todos os botões;
TPC-6 tem turbo automático (8 tiros por segundo) separado para os botões A, B e A + B e Slow-Motion.

A partir de agora suas batalhas vão ser coisa de cinema.

DYNACOM
A Dynacom é fera.